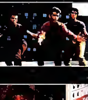


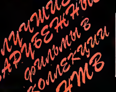
ВИДЕО-АСС
Dendy
ISSN 0204-3335
НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
13*95
Warriors
ПЯТНИЦА, 13-е
SHINOBI 3
FLYING WARRIORS
CONTRA
NHL
TURTLES
GRADIGN
greatdragon.ru

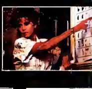




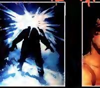
















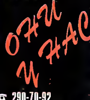
С участием

АЛЕНА ДЕЛОНА
ТОТО
ФЕРНАНДЕЛЯ
ЛУИ ДЕ ФЮНЕСА
РОБЕРТА ДЕ НИРО
ДЖЕЙН ФОНДЫ
СИЛЬВЕСТРА СТАЛЛОНЕ
МАРЛОНА БРАНДО
ВУДИ АЛЛЕНА
ЖЕРАРА ФИЛИПА
АРНОЛЬДА ШВАРЦЕНЕГГЕРА
ДАСТИНА ХОФМАНА
ТОМА КРУЗА
РИЧАРДА ГИРА
АЛЬБЕРТО СОРДИ
СОФИ ЛОРЕН
МАРЧЕЛЛО МАСТРОЯННИ
КЛАУДИИ КАРДИНАЛЕ
ОРНЕЛЛЫ МУТИ
МОНИКИ ВИТТИ
ШЕРЛИ МАКЛЕЙН
ВУПИ ГОЛДБЕРГ
ДЖИНА ХЭКМАН
И многих других звезд кино





Вы хотите показать эти фильмы на вашем телеканале?



☎ 290-70-92,
290-87-00, 290-83-80



Наступающий 1995 год
по секретному северо-южному гороскопу —
год слоненка Денди.

С наступающим новым годом!
Желаю всем моим друзьям — мальчишкам, девчонкам, а также их родителям — крепкого СЛОНОВЬЕГО здоровья, громадного счастья и успехов.
Я принес вам замечательный подарок!
Он — на следующей странице.

Новогодний подарок от Денди!



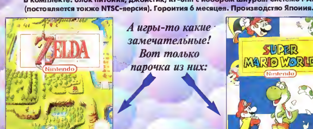
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





СУПЕР НИНТЕНДО

Самая совершенная игровая система на 16-битном процессоре. Высококачественный стереозвук, спецпроцессор для трехмерных объектов, 32000 цветов, имеется стерео-AV-выход, возможность подключения по низкой и высокой частоте.
В комплекте: блок питания, джойстик, RF-unit с набором шнуров. Система PAL (поставляется также NTSC-версия). Гарантия 6 месяцев. Производство Япония.



А игры-то какие замечательные! Вот только парочка из них:



Денди НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

SUPER NINTENDO или Megadrive — вот в чем вопрос

Сейчас, когда на рынке появляются разнообразные видеоприставки, покупатели начинают мучить почти гамлетовские раздумья — какую предпочесть? Особенно, если выбор касается приставок, имеющих похожие центральные процессоры (CPU).

Специалисты компании «Booz-Allen I Hamilton Inc.» провели сравнительную оценку возможностей двух ведущих 16-битных электронных игровых систем: SUPER NINTENDO Entertainment System (SNES) и Sega Genesis Video System, известной в Европе как Sega Mega Drive (Sega). Вот к каким выводам они пришли.

Обе системы сделаны на основе 16-битного центрального процессора CPU: Nintendo использует специально созданный для него процессор 65C816 CPU, а Sega — MC68000 CPU. Если сравнивать две системы, SNES содержит компоненты, использующие более новую технологию и более высокий уровень интеграции электронных схем. При этом сама приставка полностью отвечает требованиям потребителя и обеспечивает его удобство. SNES содержит два микропроцессора, помимо центрального. Один из них управляет видеоканалом, другой —аудиоканалом. Каждый из трех процессоров управляет памятью: основной CPU использует оперативную память объемом 1024Кбит, аудио и видеопроцессоры имеют по 512Кбит каждый.

Эти дополнительные процессоры позволяют ускорить обработку данных, заключенных в памяти игрового картриджа.

Sega содержит меньший объем памяти, нежели SNES: 512Кбит оперативной памяти для видеоканала и 64 Кбит для звукового канала.

Микропроцессоры SNES обрабатывают данные в 16-битном формате по каждой категории памяти, в то же время видео и аудиопамять Sega позволяет использовать только данные в 8-битном формате, что ограничивает цветовой спектр: Sega воспроизводит до 512 цветов, Nintendo может воспроизводить 32768 цветов.

Хотя быстродействие CPU у приставки Sega выше, чем у SNES (7,6МГц против 3,6МГц), время прямого доступа к памяти, то есть время, которое требуется на извлечение 16-битного слова из памяти, у SNES почти вдвое меньше, чем у Sega (280 наносекунд против 520 наносекунд). Это в полной мере компенсирует меньшее быстродействие CPU SNES, так как позволяет быстрее производить операции с данными (то есть извлекать информацию из игрового картриджа), что позволяет играть на SUPER NINTENDO с большей скоростью и отображать на экране на 60% больше движущихся объектов, чем на Sega.

SNES имеет уникальный дизайн цифровой стереосистемы, в основе которой лежат специально разработанные для нее микросхемы фирмы SONY, содержащие встроенные цифровые фильтры. Эти фильтры обрезают высокочастотные шумы в 10 раз эффективнее, чем фильтры приставки Sega, что обеспечивает SNES более высокое качество звука.

Стандартный джойстик для SNES имеет 12 кнопок, которые способны обеспечивать 60 управляющих движений в секунду, (в то время, как стандартный джойстик Sega имеет лишь 8 кнопок), что предоставляет создателям игр для SNES дополнительные возможности по введению в игры активных элементов.

Исследования компании «Booz-Allen I Hamilton Inc.» установили, что обе системы являются компьютерами, обладающими большими возможностями, однако SUPER NINTENDO обеспечивает воспроизведение в 64 раза больше цветов, может обрабатывать данные на 88% быстрее, имеет почти в два раза большую внутреннюю память, лучшую звуковую систему, и ее три сопроцессора являются более совершенным инструментом для создания более быстрых и сложных игр.



ОДЕРЖАНИЕ

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и ...

В оформлении номера использованы материалы, предоставленные на лицензионной основе Издательскому дому «Видео-Асс» издательской группой «Hachette Filipacchi Presse» из принадлежащих ей журналов «Joystick», «Joypad», «Video7» и «PREMIERE»

Новости от Dendy



STREETS OF RAGE 2

(Улицы ярости 2 или Взбесившиеся улицы 2)
Другое название этой игры BARE KNUCKLE 2.

После предыдущей разборки прошел ровно год. За это время город, очищенный Акселем и его друзьями, жил спокойно, страсти поутихли. Все было бы хорошо, да вот некий мистер X, главарь преступного синдиката, снова наводнил улицы города своими панками, байкерами, ниндзя и всякой прочей нечистью, коей несть числа. Зло правит городом, мирные жители попрятались по домам. И только четыре смельчака отважились бросить вызов армаде преступников. Назовем этих героев поименно.

Аксель — уличный боец, обладает отличной техникой, хоть прыжок и слабоват. По единодушному мнению фэнов видеоигр является самым крутым, особенно, если освоить его коронный удар с воплем «Get the POWER». Блэйз — что называется, гармонично развитая личность. Макс — профессиональный боец на ринге. Замашки у него соответственные — кулаком молотишь со всей дури. Противники разлетаются — только подбирай. Зато быстрота и прыжок оставляют желать лучшего. Вместо Адама (которого мистер X взял в заложники) его младший брат-роллер Сэмми. Силы и техники маловато, но скорость и прыжок просто фантастические. Так что выбирайте себе героя по вкусу. Кстати, когда с одним персонажем пройдете игру до конца, попробуйте поиграть другим. Тактика игры и ощущения от нее заметно отличаются. На этот раз, увы, не ждите помощи полиции. А мистер X подготовился, как следует. Кто только не встретится вам на долгом и тернистом пути к победе — бьющие электротоком дамочки, огнедышащие толстяки, мечущие ножи панки, ведьмы с реактивным движком вместо помела и т.д. и т.п. И лишь в самом конце игры злодей X удостоит вас длинной очереди из автомата. От души поздравляем всех поклонников боевиков с появлением этого картриджа в продаже. Естественные движения, многообразие приемов, смачные удары, веселая музыка, крики ярости и боли делают впечатления от игры яркими и незабываемыми.

P.S. Кстати, если вы надумали покупать SEGA GENESIS CDX, то в комплект входит сборник из 5 лучших аркадных игр. STREETS OF RAGE I в их числе.

COOL SPOT

Да что там говорить, ребята, развеселая игрушечка, надобно отметить!

Почему?

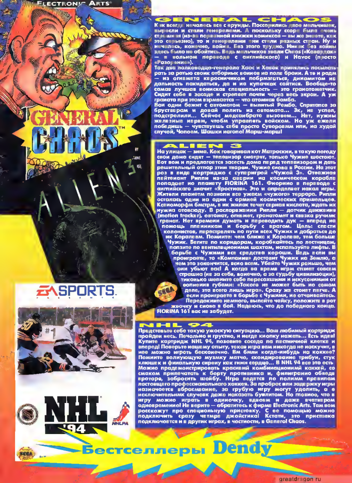
Ну, попробую ее слегка описать...

Главного героя зовут Cool Spot, что на чистом американском языке, говорят, означает клевый парень. И хотя, как мы поняли, это всего лишь красное пятнышко с этикетки газировки 7UP, выступает оно действительно клево. Ну-ка представьте, что этакое светлое прохладное пятнышко в солнцезащитных очках выезжает на пляж верхом на пластиковой бутылке и давай себе гулять! Слышен шум прибоя, солнышко светит, но нежарко, настоящая калифорнийская погодка стоит. Настроение абсолютно нерабочее, рани-курортники клешнями машут, крабы в пестрых трусиках бегают, хочется упасть в шезлонг и позагорать. Да чтоб симпатичные стрекозы подлетали иногда. А ты ей так ласково — пшшшшла, летучая, пристрелю! Но расслабляться, увы, нельзя, в конце уровня мается в клетке друг Spota другой и тоже клевый Spot. Да и игра, несмотря на веселый пейзаж, идет на время.

Дальше — хуже. На следующих уровнях начинается жуткая заварушка, там только успевай уворачиваться от всяких злонамеренных мышей в пижамах, Вжиков и прочих насекомых, да и прыгать надо виртуозно.

Нам понравилось!





General Chaos

Как всегда началось все с ерунды. Поссорились двое мальчишек, выросли и стали генералами. А поскольку ссора была очень страшная (из-за порванной книжки комиксов — вы же знаете, как это серьезно), то и генералами они стали разных стран. Ну и началась, конечно, война. Без этого трудно. Никак без войны здесь было не обойтись. Ведь мальчиков звали Chaos («Кавардак» — в вольном переводе с английского) и Havoc (просто «Разорение»).

Так два полководца-генерала Хаос и Хавок принялись посылать рать за ратью своих отборных воинов на поле брани. А те и рады — из огнемета керосинчиком побрызгаться, динамитом на дальность покидаться, да и на кулачках сойтися. Вообще-то самая лучшая воинская специальность — это гранатометчик. Сидит себе в засаде и стреляет почти через весь экран. А уж граната при этом взрывается — что атомная бомба.

Вон один бежит с автоматом — вылитый Рембо. Спрятался за бруствером и давай полить из автомата... Эх, не успел, подстрелили... Сейчас медсанбрата вызовем... Нет, нужны железные нервы, чтобы управлять войском. Но уж ежели победишь — чувствуешь себя просто Суворовым или, на худой случай, Чапаем. Шашки наголо! Марш-марш!

Alien 3

На улицах — зима. Как говаривал кот Матроскин, в такую погоду свои дома сидят — телевизор смотрят, только Чужие шастают. Вот вам и предлагается засесть дома перед телевизором и дать решительный отпор этим тварям. Чужие снова в России. На этот раз в виде картриджа с суперигрой «Чужой 3». Отважная лейтенант Рипли из-за аварии на космическом корабле попадает на планету FIORINA 161. Фиорина в переводе с английского значит «Яростная». Это и определяет накал игры. Жители планеты познали все ужасы «чужого» террора. Рипли осталась один на один с армией космических пришельцев. Ксеноморфы быстры, в их жилах течет серная кислота, ждать их нужно отовсюду. В распоряжении Рипли — датчик движения (motion tracker), автомат, огнемет, гранатомет и связка ручных гранат. Нет времени думать и переводить дух — вперед на помощь пленникам и борьбу с врагом. Цель: спасти колонистов, перестрелять по пути всех Чужих и добраться до их Королевы. Помните: чем ближе к Королеве, тем больше Чужих. Бегите по коридорам, карабкайтесь по лестницам, ползите по вентиляционным шахтам, используйте лифты. В борьбе с Чужими все средства хороши. Ведь если вы проиграете, то «Компания» доставит Чужих на Землю, а чем это закончится, ясно всем. Убейте Чужих раньше, чем они убьют вас! А когда во время игры станет совсем страшно (не за себя, конечно, а за судьбу цивилизации), тихонько шепчите себе пересохшими и искусанными от волнения губами: «Такого не может быть на самом деле, это всего лишь игра». Сразу же станет легче. А если проиграете в борьбе с Чужими, не отчаивайтесь. Передохните немного, выпейте чайку, положите в рот жвачку и снова в бой. Надеюсь, что до победного конца. FIORINA 161 вас не забудет.

NHL 94

Представьте себе такую ужасную ситуацию... Ваш любимый картридж пройден весь. Печально и грустно, и негде кнопку нажать... Есть идея! Купите картридж NHL 94, позовите соседа по лестничной клетке и вперед! Поверьте нашему опыту, такая игра вам никогда не наскучит, в нее можно играть бесконечно. Вы были когда-нибудь на хоккее? Помните волнующую музыку матча, скандирование трибун, стук клюшек и финальную сирену как гимн сердцу... В NHL 94 все это есть. Можно продемонстрировать красивые комбинационные хоккей, со смаком припечатать к борту противника и, филигранно обведя вратаря, забросить шайбу. Игра ведется по полным правилам настоящего профессионального хоккея. За проброс или задержку игры назначается вбрасывание, за грубую игру могут удалить, а в исключительных случаях даже наказать буллитом. Но главное, что в игру можно играть в одиночку, вдвоем и даже вчетвером одновременно! Не верите — обратитесь к фирме Electronic Arts. Там вам расскажут про специальную приставку. С ее помощью можно подключить сразу четыре джойстика! Кстати, эта приставка подключается и в других играх, в частности, в General Chaos.

Бестселлеры Dendy

Новости от Dendy



Mickey's Safari

Внимание, ребята! Вы хотите новый картридж, а родители твердят, что хватит в игры играть и пора браться за учебу? Есть выход! Смело идите к папе с мамой и говорите: «Пора нам с сестренкой (братишкой или попугаем Тишкой — по наличию) заняться английским языком». Ну, родители от изумления тут же падают со стула, кресла и другой мебели, а вы их берете тепленькими. «Хотелось бы, однако, — продолжаете вы, — чтобы буквы и слова произносились голосом, чтобы голос был приятный, как у Микки Мауса, например. И вообще, чтобы это было не занудно, как в школе, а весело и наглядно, с музыкой и в форме игры. И всего-то для этого нужно купить в магазине Денди картридж с игрой «Mickey Safary», зато какими мы умными станем с сестренкой (братишкой или попугаем Тишкой)» Родители тут же сдадутся, а вы заполучите интересную игру. Но самое интересное, что при этом вы говорите чистую правду.

Monster Truck Rally

Гонки на выживание — это здорово смотреть по телевизору, а уж когда сам управляешь машиной, тогда уж точно не оторвешься! На старт, внимание, марш! — и вездеходы, надсадно взвывая моторами и переваливаясь с боку на бок, набирают скорость. Первый поворот, красную машину занесло, но и синей не легче, следующий подъем оказался для нее сложным — впереди яма с водой и забор. В общем, когда вы добираетесь до долгожданного финишного флажка, хочется снять шлем и вытереть пот.

Кстати, можно самому составить карту гоночной трассы.

1945

(из сборника 2 in 1)

Небольшой самолетик вылетает из ангара и быстро поднимается до штурмовой высоты. Теперь уже нет времени рассматривать разворачивающиеся под вами джунгли. Надвигающийся на вас экран несет в большинстве своем толпы врагов — самолеты противника, летающие целыми косяками, танки, корабли и целые зенитные батареи. Но зато можно поймать контейнер с более мощной пушкой, сметающей все на своем пути, ракеты и так далее.

Мы эту игру давно знаем и даже немножко вам завидуем — вы-то будете играть в нее в первый раз! Вперед, Стальная Акула!



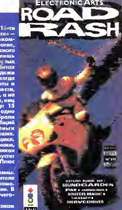
Road Rash

(Приставка Panasonic 3DO)

Передряги на дорогах. Вы наверняка уже слышали об этой игре для 16-ти битных приставок. Но поверьте печатному слову: Road Rash на «Панасе» — это гораздо круче! Каждый мечтает прокатиться с ветерком на каком-нибудь Харлее, Судзуки или Яве (в самом крайнем случае). Но строгие, хотя и любящие, родители не то, что не хотят купить двухколесного монстра, а даже отказываются говорить на эту тему. Остается лишь страдать и с завистью смотреть на проносящихся мимо рокеров в потертых косухах и сверкающих шлемах. С появлением Road Rash на 32 битах проблемы «отцов и детей» больше не существует. У играющей молодежи появился шанс приблизиться к своей мечте, а у родителей раз и навсегда поставить все точки над i. Итак, мы больше не школьники, студенты и прочие, а команда крутых байкеров. У нас есть свой кодекс чести, состоящий из двух правил: до и после гонок пей пиво или коко-колу, а на трассе бей всех, кто попадется на дороге, за исключением инвалидов, лиц пожилого возраста и пешеходов с детьми. В нашей мотобанде 15 отважных сорвиголов. Хлебом не корми, дай поставить мотоцикл на одно колесо и погоняться с милицейскими на шести трассах, которые выбрали байкеры для своих развлечений. Перед гонкой все сбрасываются в общий котел по несколько сотен баксов с носу. А после заезда деньги распределяются согласно занятым местам. Цель — войти в тройку лучших. После особо удачного заезда можно купить более мощный мотоцикл. Дороги — как и в России, скорости предельны, байкеры наглы и агрессивны, полицейские беспощадны. Толкайся, бей, пинай и выкидывай соперника с дороги. Или ты, или тебя. Вот простой закон. Друзья-байкеры не упустят случая двинуть вам по башке, звездануть цепью и сбить с мотоцикла. Плюс оживленное движение по дорогам, как вдоль, так и поперек.

Перед началом и после каждой игры идут великолепные видеоклипы. Они снимались «вживую» и отличаются «тонким» юмором. Победителя ждет кубок и поцелуй очаровательной блондинки прямо в стекло шлема. Проигравшего ждет удар бутылкой по голове и всеобщее порицание. В общем, есть отличный стимул пропустить после гонки стаканчик чего-нибудь освежающего и снова ринуться в путь.

А еще эта игра — настоящий подарок от «Денди» не только фэнам видеоигр, но и всем любителям рока. Вместе с Road Rash можно делать уроки. Заинтригован!? Бесплатный музыкальный компакт — диск. На нем собраны все роковые композиции, которые встречаются в игре. Можно включить CD и сесть за стол, вкусив двух занятий. Бдительность родителей усыпляется. Вы, тем временем, можете помечтать над тетрадкой и вспомнить самые лихие гонки. И если ночью сквозь сон покажется, что вы слышите звуки любимой игрушки, то спокойно переворачивайтесь на другой бок и дрыхните дальше. Вам не померещилось. Просто родители решили вспомнить бурную молодость и оттянуться вместе с ROAD RUSH.





Материалы рубрики подготовлены сотрудниками фирмы «Денди» Олегом Давидовичем и Василием Селезневым.













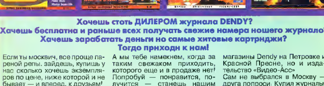


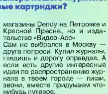












Хочешь стоть ДИЛЕРОМ журнала DENDY?
Хачешь бесплатна и раньше всех получать свежие намера ношего журнало?
Хачешь зарабатать деньги но самые хитовые картрнджи?
Тогдо прнходн к нам!

Если ты москвич, все проще пареной репы. зайдешь, купишь у нас сколько хочешь экземпляров по цене, ниже которой и не бывает — и вперед, к друзьям! А там уж сам решай: хочешь — дари, хочешь — бизнес делай. Каждый пятый ранее вышедший журнал и каждый десятый журнал последнего выпуска — получаешь бесплатно.

А мы тебе намекнем, когда за таким свежаком приходить, которого еще и в продаже нет! Попробуй — понравится, получится — станешь нашим официальным ДИЛЕРОМ с удостоверением, честь по чести. Друзья лопнут от зависти. Если ты не москвич, то заехав в столицу, посети не только Кремль, Большой театр, магазины Dendy на Петровке и Красной Пресне, но и издательство «Видео-Асс»

Сам не выбрался в Москву — друга попроси. Купил журналы, глядишь и дорогу оправдал. А если есть другие интересные идеи по распространению журнала в твоем городе — пиши, звони, вместе придумаем что-нибудь путевое.

Наш адрес: 109280, Ж-280, г. Москва, ул. Велозаводская, д.6а.
Телефон: (095) 118-89-55. Телефон/факс: (095) 118-89-47.
Нас найдет любой, кто прошел хотя бы первый уровень «Принца Персии»!

Как они стали первыми

8 бит (Classic & Junior)

Всего хит-парадов — 22. После названия — количество баллов, набранных игрой. Баллы считались по следующей системе: за первое место 10 баллов, за второе —9, за третье — 8, … , за десятое — 1 балл. В скобках — число упоминаний игры в хит-парадах.

1. Darkwing Duck (Черный Плащ) 100(13)
2. Duck Tales (Утиные истории) 56(7)
3. Tom & Jerry (Том и Джерри) 54(9)
4. Contre (Контре) 53(11)
5. Chip & Dale (Чип и Дейл) 51(9)
6. Ninje Turtles 3 (Черепашки-ниндзя 3) 48(7)
7. Ninje Turtles (Черепашки-ниндзя) 43(6)
8. Prince of Persie (Принц Персии) 41(7)
9. Super Mario Bros. (Супер Марио) 37(5)
10. Chip & Dale 2 (Чип и Дейл 2) 36(4)
11. Batman (Бэтман) 33(6)
12. World Cup Soccer (Кубок мира по футболу) 32(6)
13. F-1 Race (Формула-1) 28(5)
13. Jurassic Park (Юрский парк) 28(5)
15. Addams Femily (Семья Аддамсов) 27(4)
16. Ninje Turtles 2 (Черепашки-ниндзя 2) 27(3)
17. Terminator 2 (Терминатор 2) 26(4)
18. Duck Tales 2 (Утиные истории 2) 24(5)
19. Super Mario Bros. 3 (Супер Мерио 3) 24(4)
20. Super Contra (Супер контра) 23(5)
21. Highway Star (Звезда автострады) 19(3)
22. Green Beret (Зеленый берет) 17(4)
23. Terminator (Терминатор) 16(5)
24. Road Fighter (Дорожный боец) 16(3)
24. Street Fighter 4 (Уличный боец 4) 16(3)
26. F-1 Sensation (Формула-1. Сенсация) 16(2)
27. Soccer (Футбол) 14(3)
28. Ferrari (Феррари) 14(2)
29. Stick Hunter (Хоккей) 12(3)
29. Tale Spin (Чудеса на виражах) 12(3)
29. Top Gun 2 (Совершенное оружие 2) 12(3)
32. Battle Toads (Боевые жабы) 12(2)
33. Best of the Best (Лучший из лучших) 10(3)
33. Jackie Chan (Джекки Чэн) 10(3)
35. Robocop 4 (Робокоп 4) 10(2)
35. Tetris (Тетрис) 10(2)
37. Street Fighter (Уличный боец) 10(1)
37. Ultimate Stuntman 10(1)
39. Batman 2 (Бэтман 2) 9(3)
40. Adventure Island 3 (Острое приключений 3) 9(2)
40. Tennis (Теннис) 9(2)
42. Bird Fighter (Огненная птица) 9(1)
42. Castlevania (Демониада) 9(1)
44. Mappy (Маппи) 8(2)
44. Robocop (Робокоп) 8(2)
46. Super Besketball (Супер баскетбол) 7(2)
47. Adventure Island (Остров приключений) 7(1)
47. Mickey Safary (Сафари Микки Мауса) 7(1)
47. Street Fighter 2 (Уличный боец 2) 7(1)
50. Digger (Землекоп) 6(2)
51. The Goonies (Гуни) 6(1)
51. Little Mermaid (Русалочка) 6(1)
53. Mach Rider (Мач Райдер) 5(2)
54. Adventure Island 2 (Острое приключений 2) 5(1)
54. Berselona'92 (Берселоне 92) 5(1)
54. Mickey Mouse (Микки Маус) 5(1)
54. Ster Force (Звездная силе) 5(1)
54. Wrecking Crew (Мерио на стройке) 5(1)
59. Double Dragon (Двойной дракон) 4(2)
60. Captain America (Капитан Америка) 4(1)
61. Tiny Toon (Тини Тун) 3(1)
61. Top Gun 3 (Совершенное оружие 3) 3(1)
63. Fancy Billiard (Бильярд) 2(2)
64. Robocop 2 (Робокоп 2) 2(1)
65. Alien (Чужой) 1(1)
65. Indiana Jones (Индиана Джонс) 1(1)
65. Street Fighter 3 (Уличный боец 3) 1(1)

16 бит (MegaDrive 2)

Всего хит-парадов — 9. После названия — количество баллов, набранных игрой. Баллы считались по следующей системе: за первое место 10 баллов, за второе —9, за третье — 8, … , за десятое — 1 балл. В скобках — число упоминаний игры в хит-парадах.

1. Aladdin 87(9)
2. Jungle Strike 60(8)
3. Ecco the Dolphin 33(5)
4. Terminator 2 25(4)
5. Super Monaco GP2 23(5)
6. Jurassic Park 22(3)
7. Landstelker 20(4)
8. Mickey & Donald 18(4)
9. Shining Force 2 17(3)
10. Crying Bio Hazzard 15(3)
11. NHL-94 11(2)
11. Robocop vs Terminetor 11(2)
11. Sonic 3 11(2)
14. Mortal Combat 10(2)
14. Sonic 2 10(2)
16. Cadash 9(2)
17. Jungle Book 9(1)
18. General Chaos 8(1)
19. Golden Axe 3 7(1)
19. Super Shinobi 7(1)
19. Toejam & Earl 7(1)
22. Block Out 6(3)
23. Rolling Thunder 2 6(2)
24. Alien 3 6(1)
24. Batman Returns 6(1)
24. Rocket Knight Adventures 6(1)
27. Desert Strike 5(1)
27. Sonic 5(1)
27. Tazmania 5(1)
30. FIFA Internacional Soccer 4(1)
30. Golden Axe 4(1)
30. Super Shinobi 2 4(1)
30. Super Shinobi 3 4(1)
30. Terminator 4(1)
35. Virtua Racing 3(1)
36. Soldiers of Fortune 2(2)
37. Chiki Chiki Boys 2(1)
37. F-117 Night Storm 2(1)
37. Holy Field Boxing 2(1)
37. Street Fighter 2 2(1)
41. Gunstar Heroes 1(1)
41. TMNT Tournament Fighters 1(1)

FUN CLUB

Нам шторма нипочем!

Оказывается, не только паромы тонут в Балтийском море.
Случилось так, что разгулявшаяся морская стихия слизнула два последних слова текста с десятой страницы прошлого номера журнала, когда он переправлялся из Финляндии в Россию. Всего лишь два слова, но какие! Волны Балтики поглотили имя и фамилию одного из победителей нашего конкурса, завоевавшего спецприз за лучший придуманный сюжет игры! Редакция немедля нырнула на дно и благополучно вынырнула с заветными словами —
ВАСИЛИЙ ГРИШИН —
и самим призом — двумя картриджами от Денди. Мы рады сообщить Василию, что, несмотря на пребывание в пучине, его картриджи абсолютно не пострадали. Вот что значит — гарантия качества «Денди»!

Who is Вы, G.Dragon?

«Я понимаю, утаивать от читателей, кто скрывается под именем Великого Дракона, — это интересно, но я разгадал его тайну. В. Д. — это москвич, который имеет связь с редакцией. Одна закономерность — все его описания сделаны для игр из последних поступлений. Значит, он ваш внештатный сотрудник. Будь он просто геймером как я, у него не хватило бы ни времени, ни сил доставать все игрушки, тем паче, что они стоят денег. Ему не меньше 15, возможно много старше. Описания его написаны профессионально и с долей иронии, это говорит, что он не новичок, как я. Я прав или нет???»
15-летний геймер Игорь Полторарднев, г. Омск

Получив это письмо, мы решили побеспокоить G. Dragon'a, чтобы получить хоть какие-то комментарии. С самого порога пещеры было видно, что Великий, как обычно, предается не то размышлениям, не то воспоминаниям (точно определить не удалось — глаза уполномоченной особы были закрыты). Узнав в чем дело, головы сильно оживились — драконы обожают всяческие тайны и секреты — но от прямого ответа уклонились и предложили всем желающим поломать свои собственные головы над тем, кто же такой G. Dragon, какие статьи, нацарапанные его когтем были опубликованы в наших журналах без соответствующей авторской подписи, и почему? Трепетно выслушав это завлекательное предложение, мы воздержались от дальнейшего обсуждения и пообещали Мудрейшему опубликовать имена самых прозорливых читателей. Итак, друзья, дело за вами. В проведении изысканий вам поможет Dendy №12 в котором напечатан список всех и...

Советы новичкам

«Я могу смело сказать, что пройти игру за один день можно, но игр, не содержащих секреты, единицы. Обычно эти секреты понимаешь не сразу, а путь прохождения (оптимальный) приходится искать методом бараньего тыка... Вот мои советы начинающим фэнам Dendy:

1) любая игра, будь то Tetris или Robocop, имеет свои секреты, и если их найти, она будет как дважды два;

2) основной проблемой является нехватка жизней. Восполнить их можно двумя способами: либо взяв в приз жизнь, либо за определенное количество очков.

Так, например, в игре Tom & Jerry на втором уровне в канализации подойдите к крабу, который стоит на месте, и стреляйте в него. За 50000 очков вы получите жизнь. Так из трех начальных жизней можно сделать девять.

Но удается лишь в тех играх, где нет лимитов времени или за очки дается жизнь. Получить жизнь можно также, собрав определенное количество предметов, например, 100 монет в Mario или Gun Dec;

3) если уровень пройти сложно, то нужно искать другие пути, например, Warp Zone в Mario;

4) создатели игр для особо внимательных и опытных делают различные скрытые Bonus'ы. Их полным-полно в таких играх, как Mario, Tom & Jerry, Tale Spin, Darkwing Duck и многих других! Либо это скрытые входы в пещеры, либо что-то еще. Но всегда там можно получить жизнь или набрать очки;

5) если в игре можно возвращаться назад и даже на начало уровня (пример Tom & Jerry), то попытайтесь вернуться туда, где лежали призы — возможно они снова появятся.

И наконец последний совет: обычно, когда начинаешь играть в новую игру, сюжет ясен.

Это не удивительно, ведь многие картриджи рассчитаны на аудиторию 7-16 лет. Иногда попадаются крепкие орешки такие, как Son Son 2 и Lemmings.

Опытный геймер в них будет рассчитывать на шестое чувство, ну а начинающим советую присмотреться к надписям на другом языке (плохо, когда на китайском), стрелкам, значкам и т.п. Проверьте их, переведите текст, идите в указанном направлении, возможно это будет ключом к разгадке игры».

15-летний геймер Игорь Полторарднев, г. Омск

Комментарий Великого Дракона

«Хорошие советы, — изрек Мудрейший. — Особенно полезен совет насчет бараньего тыка и шестого чувства. Вот помню, пришел однажды в редакцию классный игрок Павел Барыкин и поведал потрясающий секрет, как он научился досрочно завершать любой этап «Аладдина».

«Как же ты смог найти такую сложную комбинацию?» — задали мы вопрос Павлу. «Элементарно. Я любил запускать эту игру в свободное время. И вот однажды, во время такой разминки зазвонил телефон. Я поставил паузу и, говоря по телефону, от нечего делать нажимал на разные кнопки джойстика. Неожиданно экран померк, и появилось сообщение, что этап пройден. Тут я стал вспоминать, на какие кнопки жал и, в конце концов, вспомнил!»

«Таким образом, — подвел итог Великий Дракон, — чтобы пробудить шестое чувство необходимо:

1) научиться поднимать телефонную трубку, крепко держа джойстик обеими руками;

2) говоря по телефону, ни на минуту не переставать жать на кнопки, чтобы потом не было мучительно больно за бесцельно потраченное время».

Chiki Chiki Boys







Как мы и обещали в предыдущем номере, сегодня мы публикуем в легонькой редакторской обработке описание игры Chiki Chiki Boys, присланное нижегородцами Алексеем Жиряковым и Максимом Корчагиным.

В этой игре, в которой вы играете за одного из двух мальчиков, вам предстоит преодолеть множество уровней, населенных различными монстрами, чтобы в конце встретиться в поединке со злым волшебником — повелителем всей земной нечисти. Каждый уровень поделен на два подуровня, на которых вас ждет, по меньшей мере, пара могучих боссов. Зато преодолев очередной уровень, вы попадаете в магазин, где получаете возможность зализать раны, то бишь приобрести пару жизней и волшебные кристаллы, являющиеся оружием различной мощности. Так же можно прикупить дополнительную энергию, вооружиться острым мечом. Старт игры возможен с любого места, обозначенного на карте — воды, суши или неба. На «земляном» этапе, напичканном маленькими серыми монстриками, авторы рекомендуют играющим забираться как можно выше, размахивая мечом и сшибая серых гадов (10 очков за штуку). А там наверху прячутся сундуки с несметными сокровищами — золотом и энергией. Не возбраняется также попутно шлепать стручкообразных людей. В конце уровня на вас налетит в карете первый босс, обладающий замечательной особенностью таращить глаза при получении удара мечом. Покончив с ним, вы выныряете в подземелье, где, преодолев очередных мелких монстров, столкнетесь с каменным человеком. «О тяжело пожатье каменной его десницы!» Мы не случайно вспомнили Пушкина. Главное, чего следует остерегаться в поединке с этим ходячим булыжником — это объятий его далеко вытягивающихся рук.



Вот так весело вы путешествуете по трем средам, набирая очки и теряя энергию, лишаясь жизней и приобретая опыт борьбы с монстрами всех мастей и свойств. Так пни на одном из уровней облегчат ваши карманы от денежных средств, а замурованные в каменные колонны головы, изрыгая огонь, пытаются вас сжечь. Но главные проблемы представляют, конечно, боссы этапов. Вот некоторые из этих красавцев.

Двуглавый дракон. Старайтесь удерживаться между его лапой и пастью, изрыгающей огонь. А если у вас есть шарообразный кристалл (взрывающийся в мелкие брызги), влепите им дракону в шею. Это здорово его успокоит.

Крабы. Особенно опасен красный краб. С ним придется основательно повозиться.

Электрический скат. Имеет две жизни. Но против магических кристаллов не тянет.

Маленькая фея. Похожа на пчелку, дарит вам жизни, а иногда и магические кристаллы. В этот список попала по ошибке.

Стручковый король. Висит на облаке между двумя скалами. Тратить на него магию бесполезно, сначала нужно перебить стручковую охрану. После победы над этим боссом появляется бумага-пропуск на другие уровни. Не берите ее сразу! Сначала соберите все возможные деньги.

Ядовитый скорпион.

Яд из хвоста не опасен, гораздо страшнее яд, которым он плюется из пасти.

Скелет. Швыряет в вас черепами и костями. Поражается ударами меча в прыжке.

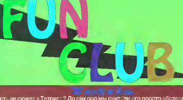
Король летучих мышей. Бить его нужно магическим кристаллом, как только он раскроет крылья. А корону, которая свалится с него, не берите, а то денежки — тю-тю. Приятная компашка, не правда ли? Только под вашим руководством наши бои сделают им чикичики и освободят землю-матушку от нечисти.

Thank You, LJENIA

Этот номер уже отправлялся в типографию, как тут прилетел Великий. Говорит, что у него есть горящее дело, не терпящее отлагательства. Пускает клубы дыма с искрами, встал на стол редактора, топочет лапами и настоятельно требует что-то опубликовать. Ладно, настоял, натопал — публикуем

«Я благодарен Леониду Захарову из Москвы за то, что он предоставил в мое распоряжение бесценные материалы о «Контре» (их можно прочитать в этом журнале) и о «Невыполнимом задании» (их прочитать пока что нельзя). Искренне желаю, чтобы учиться ему было бы так же приятно, как и отдыхать!»

G. Dragan



Tetris

Есть ли сюжет у Тетриса? До сих пор мы считали его просто абстрактной игрой, в которой требуется плотно уложить ряды разных геометрических фигурок. Но совсем по иному на Тетрис взглянули Вова и Валера Горшковы из Москвы:

«Вы как будто на заводе, где изготавливают плиты разной формы. Вы должны представить себе, что вы рабочий и должны сделать как можно больше плит, при этом слушая хорошую музыку. Бухгалтер сидит и подсчитывает, сколько вы уже сделали, а когда вы наберете определенное количество очков (то есть, плит), выйдут скоморохи и очень интересно спляшут для вас».

Ghost'n'Goblings

Расположившись на пикничок, принцесса не учла одного: она выбрала не очень подходящее для этого место, а именно, кладбище. Что ж, о вкусах не спорят, однако она сама виновата в случившемся. Спрашивается, когда это гоблины отказывались от подобной добычи? Да еще от такой, которая сама жаждет похищения. А то зачем принцесса пошла туда, на это кладбище, да еще без охраны? Впрочем, может она хотела испытать храбрость своего возлюбленного? Но, так или иначе, гоблины не заставили себя долго ждать и, явившись во всей своей красе, схватили принцессу и бесследно исчезли. Возлюбленный так и не появился, и теперь нам придется спасать самоуверенную девчонку, которую утащили в заброшенные пещеры, сотни лет оккупированные гоблинами, привидениями и прочей нечестью всех рангов и мастей. Кстати, вон там на скале виден замок, находящийся как раз над искомыми пещерами. Однако идти туда и идти, причем по дороге, забитой многочисленными противниками, которые почтут за честь расправиться с вами.

А раз так, присядьте на дорожку и запаситесь оружием: копьями, которые летят вперед, но довольно медленно, ножами, также летящими по прямой, но значительно быстрее копий, огоньками, которые хотя и падают, пролетев весьма небольшое расстояние, однако обладают серьезным последействием — земля на месте их падения горит довольно долго.

Да кстати:

а) вас убивает все, что движется, так что берегитесь даже птиц, сидящих на могильных плитах,

б) если на надгробии появится сова, постарайтесь ее убить как можно быстрее, твк как она может превратить вас в лягушку. Бесславный конец, не правда ли?

в) если вы находитесь на одной высоте с хищным цветком, пригнитесь, и яд вас не достанет.

Ну вот, кажется и все. Теперь можно отправляться на поиски принцессы, однако помните, что вас будут с нетерпением ждать разнообразнейшие существа, мечтающие о вашей гибели. Не забывайте об этом, не давайте им спуску и скорее приступайте к спасению принцессы. Пока она не надоела гоблинам настолько, что они не упрятали ее еще дальше.

Михаил Швыряев
г. Москва

Wrecking Crew

«В этой игре 100 лабиринтов, которые я все прошла», — пишет Настя Волкова из Чебоксар. «В каждом из них есть свои тайны и загадки». Игру начинаешь, имея три жизни, но по мере прохождения лабиринтов можно довести их число до тридцати пяти, хотя на табло высвечивается только восемь. Жизни добавляются за сбор пяти букв, составляющих слово MARIO, которые скрываются за белыми и серыми стенвми. А еще в лабиринтах скрываются призовые сосуды, взрывая которые есть шанс вооружить Марио молотком. Этот грозный инструмент с легкостью разбивает стены, сметает сторожей, которые охотятся за Марио, а при нажатии на джойстик и какую-либо «Турбо»-кнопку превращается в метательный снаряд. «Игра сложная, умственная», — продолжает Настя, — «и чтобы пройти до конца игры мне пришлось нарисовать схемы всех ста лабиринтов».

Ghostbusters

(Охотники за привидениями)

«Я купил себе Мегадрайв-2 в фирме Стиплер и очень доволен, так как он лучше, чем Junior», — пишет москвич Карен Чигян. Впрочем, старую восьмибитную приставку Карен себе тоже оставил.

Охотники и антиохотники

Вы начинаете игру с выбора охотника (Игона, Питера или Рэя) и здания, которое предстоит очистить от обитающих в нем привидений. Мужественно борясь с нечистой силой при помощи оружия, приобретенного в магазине за немалые деньги (пушки, стреляющей в трех направлениях за 7000$, огнемета за 5000$ и другого), вы последовательно проходите дом, небоскреб, огненный и ледяной дом. И тут перед вами оказывается пятый дополнительный этап, где вам придется бороться с соратниками по борьбе с привидениями. На этом этапе два других охотника со всем своим боевым снаряжением становятся на сторону нечисти. Но не пугайтесь: победить этих антиохотников довольно просто. Достаточно стрелять из огнемета не по антиохотнику, а по привидению, которое стоит у него за спиной. А расправившись с ними смело выходите на бой с главным боссом. Несколько хороших попаданий ему в челюсть — и победа за вами. Полная и окончательная.

Elevator Action

Агент секретной службы в поисках опять же секретных документов проникает во вражеский штаб. Каждый этаж здания защищают солдаты, вооруженные автоматами. Прорваться на нужный этаж можно только при помощи лифтов, которые управляются нажатием джойстика вверх или вниз. Комнаты, в которых храняться секретные документы, имеют красные двери. Очень удобно, никакой путаницы! Увидел на этаже такую дверь, останавливаешь лифт, подходишь к ней и жмешь на кнопку «В». Дверь и откроется! Заходи, дорогой, бери себе документы, для тебя ничего не жалко. Вот так, катаясь на лифтах, постреливая во вражеских солдат (100 очков за каждого убитого) и в лампы освещения (25 очков за каждую разбитую), освобождаешь штаб от запасов хранящихся в нем секретов (500 очков за каждый документ). Теперь пора, как говориться, рвать когти — скорее в подземный гараж, находящийся в подвале здания. А там вас уже ждет заранее припасенный автомобиль.

Игорь Сисин
г. Новокузнецк



Бизнес ХИТ-ПАРАД

1. **Jurassic Park Юрский парк [6]**
2. Top Gun Совершенное оружие [-]
3. Chip & Dale Чип и Дейл [4]
4. F-1. Sensation Формула-1. Сенсация [5]
5. Captain America Капитан Америка [-]
6. Batman 2 Бэтмен 2 [8]
7. Super Contra (Супер Контра) [-]
8. Prince of Persia (Принц Персии) [-]
9. Super Mario Bros. Супер братья Марио [-]
10. Street Fighter 3 Уличный боец 3 [-]





Читательский ХИТ-ПАРАД

1. **Chip & Dale Чип и Дейл [9]**
2. Darkwing Duck Черный Плащ [1]
3. Ninja Turtles 3 Ниндзя-черепашки 3 [2]
4. Duck Tales Утиные истории [-]
5. Tom & Jerry Том и Джерри [-]
6. Prince of Persia (Принц Персии) [6]
7. World Cup Soccer Кубок мира по футболу [-]
8. Ninja Turtles 2 Ниндзя-черепашки 2 [4]
9. Duck Tales 2 Утиные истории 2 [-]
10. Captain America Капитан Америка [-]

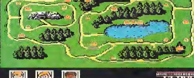



Пятница, 13-е



Вы не задумывались, почему это нас так упорно приглашают провести каникулы не только среди банановых островов, но и в США? Ну с островами-то все понятно — тамошние туземцы страдают от избытка кокосов. А поскольку бананы разгрызать куда легче, чем орех, встает вопрос, куда девать эти волосатые булыжники, валяющиеся под ногами. Обезьянам хорошо — они по веткам прыгают, а вот люди того и гляди ноги переломать могут. Вот и спасаются аборигены тем, что выгодно сбывают свои трудности доверчивым туристам, жаждущим экзотики. С Америкой все не так просто: до экватора она не дотянула, да и предприимчивые янки отдыху предпочитают бизнес. Нет, в Америке было построено ровно столько гостиниц, пансионатов и санаториев, сколько было нужно. И раз там появились лишние места, значит самих американцев стало меньше. Но почему? Наши читатели Александр Комаров из Волоколамска, Стас Новиков из Череповца и некий Big Boss из Москвы смогли разрешить эту головоломку. Сенсация! Во всем виновата... страсть отдохнуть на дикой природе! Как известно, американцы помешаны на заботе о своем здоровье. Поэтому неудивительно, что во время утренней пробежки по узкой лесной тропинке законопослушный янки может наткнуться на занимающегося аэробикой непослушного маньяка-убийцу. И тут у здорового образа жизни иногда возникают непредвиденные последствия. Если вы отдыхали в Соединенных Штатах и не слышали об озере Кристалл, значит вас надули и это, скорей всего, была Англия. Ведь о том как на этом самом озере отдыхается снято уже около десятка полнометражных почти документальных фильмов, пользующихся большим успехом. Согласно правилам игры, летний лагерь на берегу озера пользуется, видимо, такой бешеной популярностью, что для взрослых там мест не хватает — отдохнуть успевают только дети. И поток желающих не ослабевает, несмотря на то, что если 13-е число приходится на пятницу, злобный парень Джейсон Ворхиз, утонувший в этом водоеме по невниманию воспитателей, вылазит в маске на свет божий и пытается напомнить о своей трагической судьбе всем, кто попадется ему под скорую руку.

Не упускайте шанс отдохнуть так, как отдыхают настоящие янки. Неожиданные и незабываемые встречи ждут тех, кто прогуляется по пещере, покатается на лодке и поблуждает в лесу. Итак, решайтесь! Всего в лагере находятся 15 беспомощных детей на попечении шестерых подростков-воспитателей. Вам предстоит организовать круговую оборону от кровожадного Джейсона. Если маньяк успеет расправится со всеми детьми, или со всеми воспитателями (а дети останутся на потом), вы проиграли. В целом, эту игру Big Boss метко определил как нелохой гибрид «собираловки» (наподобие приключений Марио) и «гасиловки» (типа «Street Fighter»). Все начинается с заставки, где наглядно показано, как надо поступить с маньяком. Нажмите два раза «Start» и вы увидите





план всего летнего лагеря вокруг озера Кристалл. Под картой расположены портреты подростков. Когда указатель установлен напротив одного из портретов, домик этого воспитателя начинает мигать. Александр справедливо заметил, что одни из них (то есть Дебби,Джордж и Пол) быстро стреляют, а прыгают невысоко, остальные же, наоборот, все как на подбор быстрые олени и плохие стрелки. Выбирайте любого по своему вкусу кнопкой «Start». Во время игры вы управляете только одним героем, но можете поменять его, когда придет трудная минута. Достаточно просто зайти в любой маленький домик, нажать на «Start» и переключайтесь, нажимая джойстик влево или вправо. Просто и удобно, даже не надо запоминать, где кто находится. Ведь каждый раз, когда начинается игра, воспитатели выбирают себе домики случайным образом, и заранее угадать где они окажутся почти невозможно. Зато дети всегда предпочитают три коттеджа на самом берегу озера, и Джейсон обожает ходить сюда в гости — ведь, если повезет, так можно запросто обыграть даже целую армию до зубов вооруженных воспитателей.

Все начинается с сообщения о первой цели вашего активного отдыха— зажечь все камины. Поначалу все воспитатели вооружены булыжниками (кнопка «B» или «Turbo B»). Это не очень мощная вещь, ведь чтобы укокошить вылезшего из-под земли зомби (а они встречаются на каждом углу), нужно три метких попадания, а единица энергии Джейсона исчезает лишь с пятого. Но сейчас вам достаточно просто заработать на зажигалку, а рисковать своим здоровьем и ввязываться в бой с каждым встречным-поперечным не обязательно, их можно просто перепрыгивать (кнопка «A» или

8 бит

героя не сбоку, как обычно, а сзади. При этом в левом верхнем углу появляется меню, которым можно воспользоваться, нажав «Select». Вот пункты этого меню: «CHANGE» — сменить героя; «PASS» — поменяться оружием; «CURE» — лечить; (эти три пункта действуют только если вы находитесь рядом с другим подростком, а сам себя ваш герой лечит в нужный момент автоматически) «TAKE» — поднять лежащий на полу предмет. Чтобы выбрать нужную операцию, нажимайте джойстик вверх или вниз, чтобы выполнить задуманное, нажмите «А», а чтобы отказаться — «В». По лагерю путешествуете не только вы, но и Джейсон. Он пытается доконать ваших товарищей и детей. В случае такой опасности в левом верхнем углу начинается отсчет оставшегося времени, а если посмотреть на карту лагеря, нажав кнопку «Start», то домик, куда забрался убийца, будет мигать. Тут уж надо идти на помощь, иначе один из воспитателей или пятеро детей погибнут. Чем быстрее вы появитесь, тем меньше неприятностей успеет натворить маньяк.

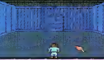
Если опасность угрожает одному из подростков, можно завести воспитателя, которым вы играете в настоящий момент в ближайший маленький домик и переключиться. Это сэкономит драгоценные секунды. Когда вы окажетесь в нужном месте, осмотрите дом повнимательней и маньяк обязательно появится. Чтобы избежать его ударов, жмите джойстик вправо-вниз или влево-вниз. Семь попаданий живо убедят Джейсона, что и на этот раз он ошибся адресом. Если вы попробуете увести намеченную жертву из опасного дома. Злодей с распростертыми объятьями встретит вас прямо на улице. Не прыгайте понапрасну, присядьте и жмите «Turbo B». Энергия маньяка, в отличие от вашей уменьшается очень медленно, так что имеет смысл прислушаться к совету

«Turbo A»). Кстати, говорят что чем больше здесь прыгаешь, тем чаще появляются всевозможные призы: банки с лекарством, оружие и ключи. Ухлопайте пару-тройку первых попавшихся зомби и, взяв появившуюся зажигалку, начинайте обход больших домов. В каждом из них надо найти и зажечь камин. Тогда рядом с последним камином вы увидите фонарик для исследования таинственного подземелья. Когда вы находитесь в доме, вы видите своего

Стаса и других специалистов и посвятить все свободное от битв время поиском мощного оружия. Кроме булыжников здесь можно сражаться: ножом — он появляется прямо на дороге; мачете — тоже может появиться на улице, только надо нахлопать не менее полсотни зомби. А еще его можно раздобыть в пещере, если удастся ухлопать летающую голову, прячущуюся за запертой дверью топором — он хранится за какой-то запертой дверью в лесу, но найти его очень сложно потому, что заблудиться в чаще ничего не стоит. А еще его можно найти в закоулках пещеры после победы над головой; факелом — это самое мощное оружие, сшибает

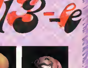


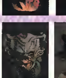
единицу джейсоновой энергии с одного попадания. Факел можно заполучить, если зажечь камины домов, расположенных около озера в самую последнюю очередь. Во время поисков мачете и факела полезно следовать указаниям на английском языке, которые можно вычитать из валяющихся в домах записок. Запертые двери открывайте ключом. Пока вы гуляете по лагерю, на улице начинает темнеть. Зомби начинают роиться как мухи, в небе появляются черные воронодактили, а лес оглашает волчий вой. Бр-р, на улицу даже нос высунуть страшно, а тут опять приходится бежать детям на выручку. Если во время прогулок зомби вдруг разбегутся в разные стороны и наступит неожиданное затишье, значит маньяк ошивается где-то неподалеку. Лучше не дожидайтесь его появления и постарайтесь удрать в дом или на другую дорогу. К сожалению, когда вы плывете в лодке, оказать злодею достойное сопротивление невозможно. Остается только быстрее грести к берегу.



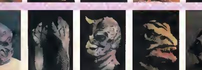
А после победы над коварным маньяком прикиньте на досуге, сколько добропорядочных американских школьников полегло прежде, чем Джейсон был обезврежен, и радуйтесь что нас там не было!

Пятница, 13-е

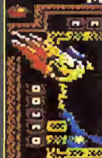


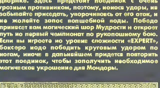




Начало в предыдущем номере

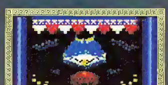


В Гонконге вам предстоит пройти через пещеру и собрать во дворике не менее 20 монет, убивая бандитов и летающие привидения. В пещере справа от дворика найдите вход в магазин, выберите в появившемся меню пункт «SHOP», в списке товаров найдите «BRACELET» и подтвердите свой выбор пунктом «YES». Если у вас еще остались деньги, можно таким же образом купить в магазинчике другие предметы описанные выше, а чтобы покинуть гостеприимную хозяйку используйте пунктом «LEAVE». В общем случае, если количество ваших денег при покупке облюбованного предмета уменьшилось, значит сделка состоялась, иначе – или у вас денег на товар не хватает, или у вас этих предметов уже так много, что взять еще один ну просто некуда.



FLYING

Теперь надо идти направо. Мимо второго дворика по уступам скалы с качающимися островками вы попадете в лес, здесь пройдите мимо первого входа в пещеру, который встретится на вашем пути, а каменную кладку перед озером разбивайте аккуратно — в правом верхнем камне спрятан магический кристалл, который поможет вам некоторое время побыть неуязвимым и, игнорируя удары врагов, сосредоточиться на сложных прыжках по островкам. Ну вот, наконец и вход. В конце этих подземелий — Пещера Дракона. Выберите пункт «PASSWORD», статуя оживет и отдаст Рику браслет, висящий рядом на стене. Теперь возвратитесь к той пещере, мимо которой недавно прошли, и идите сквозь нее. Последняя в этой игре серия сложных прыжков и вы оказываетесь в подозрительно пустынном дворике. Здесь предстоит поединок с очень грозным противником, поэтому, нанося удары, не забывайте приседать, уворачиваясь от его атак, и не жалейте запас волшебной воды. Победа принесет вам магический шар Мудрости и откроет путь на первый чемпионат по рукопашному бою. Если вы играете на уровне сложности «EXPERT», боксера надо победить круговым ударом по ногам, иначе в дальнейшем придется повторить этот поединок, чтобы заполучить необходимое магическое украшение для Мандоры.







Летающий воин Рик Столкер

Летающий воин Мэри Линн

Летающий воин Хаято Гоу

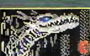
Летающий воин Грег Коммингс

WARRIORS

ЛЕТАЮЩИЕ ВОИНЫ

Летающий воин Джимми Котлер

А теперь — в Перу. В самолете Рик знакомится с Мэри Линн и Хаято Гоу и они втроем высаживаются в районе лаборатории биологического оружия. Прежде, чем дойти до деревни, соберите побольше монет, чтобы пополнить свои запасы в местном магазинчике. В деревне Рик встретит четвертого летающего воина, Грега Коммингса. По дороге в развалины, вы увидите толстый ствол огромного дерева, на единственной ветке которого сидит говорящий попугай. Это дерево духов. В руинах лаборатории поднимитесь по первой же лестнице — там, в конце комнаты, валяется говорящий кувшин. Это вор Морадора, заколдованный духами за кражу магических реликвий из деревни. Вернитесь к дереву духов, в появившемся меню выберите пункт «BIBILA» и Рик получит магический меч. Возвратившись в развалины, пройдите направо, спуститесь вниз, дойдите до водопада, поднимитесь вверх и идите направо. В конце пути за каменной кладкой лежит плитка. Обратный путь легче проделать по воздуху, прилетев в деревню при помощи «WINDYSHOES», но любители острых ощущений могут прогуляться по обрушивающимся камням. Теперь от входа в руины надо пройти направо и подняться вверх. Здесь в конце комнаты с вооруженным стражем открывается потайной ход, ведущий к статуе мистического чудовища — Норги. В тайнике статуи вы найдете второе зеркало, теперь можно сразиться с очень грозным монстром



Эта статуя сторожит магический браслет



Девушки-продавщицы будут очень рады познакомиться с вами



Храбрый следопыт Пепе



Раскаявшийся вор Марадара



Западня Деманикса ждет своих жертв!

— созданный в биологической лаборатории в полном соответствии с местными преданиями живой копией Норги. Она охраняет вход в главное здание и Грег едва уцелел, когда первая группа исследователей, отправленная сюда задолго до вашего прибытия, напоролась на это чудовище. Вернитесь к водопаду и начните подниматься наверх, пока перед вами не откроется секретная дверь. Пропустим те ужасные трудности, которые преграждают дорогу к монстру — сами разбирайтесь, а я свое уже получил. Во время поединка с Норгой, в окне в правой нижней части экрана поочередно будут появляться два меню. Когда вы атакуете, «MYSTIC SPELL» — позволит использовать одно из магических заклятий летающего воина, сражающегося в данный момент, «ALLIES» — дает возможность поменять сражающегося воина, ведь колдовство у всех разное и надо определить, что сильнее действует на монстра, «HIRYU-NO KEN» — конечно же, самая мощная атака, но появляется она, сами понимаете, нечасто. Когда вы защищаетесь «BARRIER» — поставит защиту от атаки Норги, «MAGIC WATER» — восстановит жизненную энергию при помощи пузырька с волшебной водой, «ESCAPE» — позволит отложить битву до следующего раза. Если монстр во время вашей атаки не виден на экране, используйте заклинание Рико «FIRE TORNADO», чтобы разрушить барьер тьмы, делающий Норгу неуязвимым.

Победив чудовище, Рик окажется в главном здании лаборатории. Здесь дела идет легче, лишь изредка клыкастые солдаты вылетают да сигнализация в лифтах мешается. Если

FLYING

перед поединком появится меню с пунктами «FIGHT» — принять бой и «ESCAPE» — не принимать боя, значит в эту драку можно не ввязываться — ничего ценного у этого противника за душой нет. Играющие на уровне сложности «EXPERT», последнего врага, командира по имени «BAISHRA» (это имя встретится в тексте перед поединком), в первый раз предстоит победить метким энерговыстрелом. Когда же Бэйшра возобновит схватку с новым запасом жизненных сил, можно уже не церемониться. Во втором чемпионате по рукопашному бою, который начнется сразу после экспедиции в Перу, эксперты должны победить третьего спортсмена, бойца по имени «HARKEN», суперударом, накопив 100 призовых очков.

После победы в этом чемпионате к летающим воинам присоединится Джимми Котлер-младший. Благодаря вашим неустанным трудом, клыкастые солдаты почти полностью уничтожены. Пришла пора помериться силами с воинами лунного света, сломавшими Мондору и охраняющими пробуждающегося Деманикса. Последний этап игры начнется в заброшенной станции метро. Если вы играете на уровне «EXPERT», стоит проверить себя — вызовите «SUB DISPLAY», посоветуйтесь в меню «ORB» с магическим шаром «JUSTICE» и, если появится сообщение «NOTHING HAPPENED», можете смело

WARRIORS

ЛЕТАЮЩИЕ ВОИНЫ









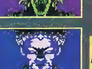




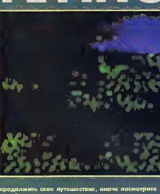
Восставший из легенд Нарга



Последние из клыкастых салдат ахраняют секретную лабаратарию



Дзрган, главнакаман-дующий армии Деманикса



продолжить свое лутешествие, иноче посмотрите кокой поединок вы вынгроли нелравильно — с боксером («HANG KANG»), с солдотом царство тьмы («JUNGLE») или со слортсменом во втором чемлионоте («TAURNAMENT»). А может вы умудрились улизнуть от кокого-нибудь невзрочного боготенького клыкостого солдото с «носледством», локо он летол вокруг Рико в облозе демоно? Выбров лоединок и лредмет, который нодо зололучить, ловторите бой. Только собров все необходимое можно дойти до Демониксо и



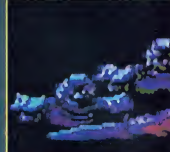
WARRIORS

Команда Рика вылетела на боевое задание

ЛЕТАЮЩИЕ ВОИНЫ

победить его, иначе самые последние двери не пропустят летающих воинов к проснувшемуся властелину царства тьмы. Проход из тоннеля метро в подземный лабиринт, ведущий к дверям преисподней, преграждает статуя. Выберите пункт «PUSH» и смело отправляйтесь навстречу неизвестности. Нужно обследовать все пещеры, чтобы значительно пополнить свое снаряжение перед решающими схватками. Для удобства, просматривайте закоулки слева направо. Ключ от ворот, закрывающих вход в преисподнюю, замурован в каменной кладке самой правой пещеры. Перед вылазкой в преисподнюю не забудьте сделать последние закупки в местном магазинчике, ведь вам предстоит прогулка по миру, мало похожему на наш. В преисподней есть 4 этажа, расположенные один над другим. В правом конце каждого этажа в своем дворце вас поджидает воин лунного света. Только победив его можно подняться выше. Чтобы ваши враги не восстановились, не возвращайтесь в мир людей, не победив всех воинов лунного света Демоникса. Во дворце последнего воина лунного света есть проход, ведущий к проснувшемуся властелину царства тьмы. Пополните свои запасы перед последней битвой. Хотя настоящего Демоникса с тремя лицами и четырьмя руками вы увидите только на уровне сложности «EXPERT», битва с ним

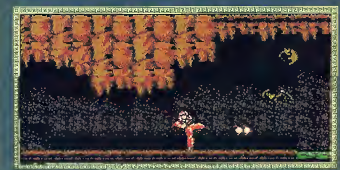




FLYING

в любом случае потребует всех сил летающих воинов. Демоникс, подобно Нарге, любит лечиться, укрывшись за барьером тьмы. Чтобы разрушить барьер, используйте заклинание Джимми «METEOR SHOWER». На уровне сложности «EXPERT» пятеро летающих воинов в конце битвы превратятся в Дрэгонлорда и самые сильные их заклятия станут заклятием этого героя царства света. Наконец, демон повержен, его тело сотрясает серия взрывов, талисман Мандаро запечатывает его силу молнией, похожей на трезубец, и Демоникс, издав глухой стон, вновь погружается в вечный сон.

Время тьмы истекло, мир наконец-то вернулся на землю. Пятеро друзей услышали в своих сердцах голос царства света. «Вы славно потрудились, летающие воины. Благодаря вам, царство тьмы повержено. Но пока зло еще остается в помыслах людей, новый мрак может однажды поглотить мир. Прежде, чем люди смогут пробудиться к истинным Храбрости, Мудрости, Справедливости и Любви, должно пройти еще много времени. До тех



Воины лунного света, последняя надежда Демоникса

WARRIORS

ЛЕТАЮЩИЕ ВОИНЫ

пор, пока не наступит этот срок, вам предстоит и дальше защищать мир». Летающие воины в знак согласия с этими словами дали новую клятву, а потом их фигуры растворились в отблесках рассвета над Нью-Йорком... Но сила злой красной звезды не исчезла. Люди с беспокойством смотрели на ночное небо. Тревожно было и на сердце Рика: «Действительно ли я победил этого демона?», — спрашивал он сам себя. Однажды, посмотрев вверх, Рик ужаснулся, увидев что черное ночное небо стало красным. Таинственные загадки обещает нам вторая часть игры «Летающие воины». Доживем ли?

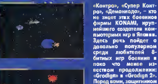
G. Dragon

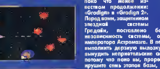


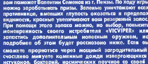




Битва за планету Градайн







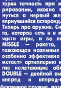


«Контра», «Супер Контра», «Демониодо», – кто не знает этих боевиков фирмы KONAMI, крупнейшего создателя компьютерных игр в Японии. Здесь речь пойдет о довольно популярном среди любителей 8-битных игр боевике и пока что менее известном продолжении: «Gradius» и «Gradius 2». Перед вами, защитником звездной системы Градайн, поставлена боевая задача отстоять независимость системы, от вооруженной армады императора Астромазга. В первой части игры предстоит выполнить дерзкую вылазку на базу империи, чтобы вынудить неприятельские силы отступить. Торопитесь, потому что пока вы, прорвавшись в тыл неприятеля, крушите семь этапов базы, Градайн из последних сил отбивает волны атак имперских звездолетов. Нелегко выполнить ответственное задание, но не отчаивайтесь – вам поможет Валентин Семенов из г. Пензы. По ходу игры можно зарабатывать призы. Зеленые уничтожают всех противников, имевших глупость оказаться в пределах видимости, красные увеличивают ваш резервный запас. При помощи этого запаса можно, на выбор, повысить маневренность своего истребителя «VICVIPER» или запастись дополнительным новейшим оружием, но подробнее об этом будет рассказано ниже. Если вы сможете прорваться через мощный заградительный огонь вражеской артиллерии, счастливо минуете каменные дожди извергающихся вулканов, одолеете исполинских истуканов, бактерий, космических паучков со своей паутиной и успеете проскочить последние ворота, ведущие к центральному мозгу базы, задание будет успешно выполнено. Пламя гигантского взрыва послужит сигналом для всех уцелевших защитников звездной системы контратаковать и отбросить ошеломленного врага.

Увы, эта дерзкая операция не убавила аппетиты завоевателя и опять истребитель «VICVIPER» стартует в просторы открытого космоса. Наши передовые системы обороны были моментально уничтожены и защитники отброшены за пределы огненных колец Лир. Эту почти безвыходную ситуацию может спасти только отважный пилот экстра-класса, то есть вы! Ваша гибель неминуемо повлечет за собой захват агрессором всей системы Градайн, поэтому внимательно прислушайтесь к советам Ильи Фабричникова из г. Москвы – любая мелочь способна предрешить ход сражения боевых звездолетов. Итак, в ваше распоряжение поступает новейшая модель истребителя «VICVIPER» BP-827M, оснащенная более совершенными системами вооружения, чем та, на которой вы дрались в прошлый раз. Это трудное задание можно выполнить не только в гордом одиночестве (как в предыдущей игре), но и вдвоем с напарником, прикрывая друг друга во время самых опасных поединков. Вот список ваших возможностей по усовершенствованию боевых характеристик истребителя. SPEED UP – ускорение, то есть корабль начинает быстрее

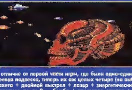




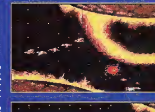


реагировать на команды вашего пульта управления. Будьте осторожны, ведь теряя точность при маневрировании, можно грохнуться о первый же подвернувшийся астероид.

Теперь про оружие. Сначала то, которое есть и в первой части игры, и во второй: MISSLE — ракета, уничтожающая наземные цели, особенно эффективно «подметает» артиллерию и другие нелетающие объекты; DOUBLE — двойной выстрел: вперед и вперед-вверх; LASER — лазерный луч, самое эффективное оружие, позволяет одним нажатием гашетки уничтожить целое звено противника; OPTION — энергетический шар, стреляет тем же оружием, что и сам истребитель. Их можно докупать по мере накопления призов. FORCE FIELD — защитное поле, позволяет истребителю выдерживать до пяти прямых попаданий. А теперь кое-что о новейшем оружии, с которым армия Астромозга еще не сталкивалась. SPREAD BOMB — бомба с крутым радиусом поражения, уничтожает абсолютно все (кроме боссов) с первого же попадания, особенно эффективна против больших объектов, которым выстрел из обычной пушки как слону дробинка; PHOTON TORPEDO — фотонная торпеда, это усиленная ракета; 2-WAY — двусторонний выстрел, позволяет поражать противников сверху и снизу; TAIL GUN — хвостовое орудие, благодаря ему можно не бояться, что кто-нибудь захочет ударить вам в спину; RIPPLE — высокочастотные энергетические заряды в форме круга. Круг разрастается по мере удаления от вашего истребителя, позволяя накрыть сразу несколько кораблей, летящих друг над другом.



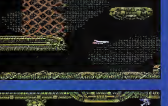
В отличие от первой части игры, где была одна-единственная боевая подвеска, теперь их аж целых четыре (на выбор): 1 — ракета + двойной выстрел + лазер + энергетический шар + защитное поле; 2 — бомба + хвостовое орудие + лазер + энергетический шар + защитное поле; 3 — фотонная торпеда + двойной выстрел + энергетический шар + защитное поле; 4 — двусторонний выстрел + хвостовое орудие + энергетический шар + защитное поле. Вам предстоит выполнить семь миссий, каждая из которых блещет своим разнообразием, сразиться с кучей звездных истребителей. Постепенно вы разберетесь, для чего служит тот или иной вид оружия. И еще, настоятельно советую стрелять во все, что движется — друзей здесь нет, это верно на все 100%. Итак, семь этапов это семь боссов. В отличие от обыкновенного «Gradign» здесь все боссы разные, с собственной защитой и очень крутым вооружением. В каждой миссии надо загасить двух боссов. Один из них караулит ваш истребитель в самом конце этапа.





















Другой же не любит ждать и (в миссиях 1 и 5) может неожиданно появится в самый разгар боевых действий.

Миссия 1. Огненные кольца Ллр. Вы начинаете игру в своей звездной системе, где развернулась грандиозное сражение. Первая задача — преодолеть огненные кольца, окружающие Градайо. Сначала надо пролететь сквозь скопления малых звезд, вооруженных спутниками-базами истребителей империи (к сожалению, сами базы уничтожать нельзя). Помимо истребителей здесь встречаются представители очень своеобразной формы жизни — солнечные драконы (очень крупные и живучие противники). Преодолев скопления звезд, истребитель подлетает к огненным кольцам. Если вы не хотите быть спаленным заживо, мой вам совет не летите посередине экрана. Лучше маневрируйте над поверхностью звезд, следя за коварными протуберанцами. За кольцами вас поджидает первый босс, гигантская птица Феникс. Она, конечно, так просто не сдастся, опасайтесь залпов лазерных зарядов. Уязвимое место птицы — голова.

Миссия 2. База черепа. Сразу за огненными кольцами расположилась база захватчиков. Если вы еще не включили защитное поле, немедленно исправьте эту оплошность. База закрыта сетью, которую невозможно преодолеть, не прорубив оружием проход. Увы, сигнализация противника обнаружила повреждения в заградительной сети и вас поджидают смертоносные клешни, образовавшиеся из каких-то спор. Одолев этого врага, истребитель оказывается в проходе, ведущем в комнаты с «чужими», охраняющими своего босса. Босс этапа — гигантский глаз, обороняющийся с помощью клешней. Когда она раскрывается, не забудьте постреляь, иначе окажетесь мишенью. После глаза появится огромный череп, стреляющий мощнейшими энергетическими лучами. Уязвимое место черепа — челюсть. Снарядов здесь жалеть нельзя.

Миссия 3. Планета Градайо и кристальная зона. Этот этап не вызовет затруднений у тех, кто уже успел поиграть в «Gradign». Надо очистить поверхность планеты от артиллерии противника. Наибольшую опасность представляют, как и в прошлой игре, вулканы, но пара точных попаданий заткнет жерла любому из них. После этого надо будет преодолеть поле постоянно движущихся кристаллов. Здесь уже обосновались пушки и истребители противника, так что на экскурсию по музею минералов это будет мало похоже. А вот, и босс — звездный крейсер, состоящий из кристаллов.



Этот склад булыжников размахивает перед собой щупальцами, надеясь запугать вас. Но настоящие космические асы не знают страха, пока не кончится запас снарядов. Стреляйте ему в самую сердцевину, только не перегружайте свою энергоустановку, а то истребитель взорвется от перегрева. После этого крейсера надо будет разобраться еще с одним, белым, стреляющим прозрачными сферами.

Миссия 4. Планета Пасхи. Ну, эту планету с каменными головами мы уже громили в предыдущей игре. Эти мутанты довольно метко плюются какими-то не то шарами, не то кольцами, но тут уж никуда не денешься — отбивайтесь и ищите босса. Босс — это такие же головы, но раз этак в пять побольше. Они атакуют при помощи маленьких голов. Уязвимое место босса — рот. Победив центральную голову вы тем самым расправитесь и со всеми остальными.

Миссия 5. На подступах. Хотя придется выдерживать атаки, в несколько превосходящие по своей силе все предыдущие налеты вражеских истребителей, сверхсложным этот уровень назвать нельзя. Еще здесь встретится противное мозгообразное существо (вроде солнечного дракона, только поменьше), которое попытается своими клешнями добраться до вас. Уязвимое место существа — глаз. Уничтожив парочку этих тварей, вы доберетесь до босса-крейсера. Чтобы превратить его в космическую пыль, стреляйте в сердцевину.

Миссия 6. Последние рубежи. Истребителю предстоит одолеть огромную базу. Все, имеющееся на базе будет пущено в ход. Здесь множество узких коридоров, где запросто может прерваться ваш победный полет. А артиллерия вообще наповал. Очень много ловушек, и некоторые даже могут показаться, на первый взгляд, безвыходными, но только не для пилота экстра-класса коковым (я надеюсь) вы являетесь. Покидая базу истребитель столкнется сразу с двумя боссами, каждый из которых по-своему опасен. Сперва атакует лазерами летающая башня. Лучше всего уничтожать ее бомбами — быстро и без хлопот. Затем предстоит разгромить крейсер со щупальцами, стреляя ему в сердцевину, и путь к императору открыт!

Миссия 7. Конец империи Астромозга. Вы летите словно у кого-то в мозгах (ощущения не из приятных, но весело), и эти мозги почему-то колышутся. Снаряды вылетают словно бы из неоткуда. Вместо привычных истребителей — какие-то амебы и коконы с «чужими». Особую яркость впечатлениям придают электрические разряды, проскакивающие между потолком и полом «пещеры». Но вот потолок куда-то исчез, атаки затихают, значит приближаемся к самому последнему, самому крутому Боссу из боссов. Перед вами — Астромозг собственной персоной! Этот парень явно не дурак не только, потому что состоит из одних извилин, но и потому, что вооружен покруче истребителя со всеми его боевыми подвесками. Мозг защищен молнией, из глаз летят энергетические разряды, а изо рта вообще неизвестно что, но очень опасное.

Императора надо оставить без мозгов, но даже после этого противник будет жить и продолжать метать молнии. Утешает только то, что такая ситуация продлится всего лишь несколько секунд и тот, кто сможет это время продержаться, может готовиться к торжественной встрече на спасенной планете. Если же вы все-таки нарветесь в этот момент на случайный разряд (давайте об этом не будем)...

И несколько советов напоследок. Управление: «А» и «Turbo A» — стрельба, «В» и «Turbo B» — покупка дополнительных возможностей для истребителя (если набрано достаточно призов). Если хотите жить подольше, почаще включайте защитное поле. Тщательно выбирайте боевую подвеску, я, например, неоднократно спасал себе жизнь только благодаря подвеске 2. Самым нетерпеливым, а также тем, кто не смог дойти до конца, советую нажать кнопки «А» «В» и «Start», таким образом вы войдете в меню выбора музыки. Включите пункт «ENDING» и, закрыв глаза, представьте себя победителем.



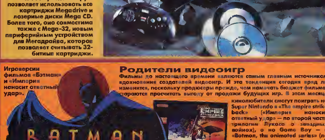




Приставка, которая может все

Во Франции появилась в продаже переносная приставка весом полкило, размерами чуть больше CD-плеера, но с возможностями Megadrive и Mega-CD одновременно, и даже чуть большими! Недаром малышку окрестили Multi Mega. Она подключается к любому телевизору и позволяет использовать все картриджи Megadrive и лазерные диски Mega CD. Более того, она совместима также с Mega-32, новым периферийным устройством для Мегадрайва, которое позволяет считывать 32-битные картриджи.

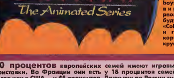




Игроверсии фильмов «Бэтман» и «Империя наносит ответный удар».

Родители видеоигр

Фильмы до настоящего времени являются самым главным источником вдохновения создателей видеоигр. И эта тенденция сегодня вряд ли изменится, поскольку продюсеры прежде, чем намечать бюджет фильма, стараются просчитать выгоду от продажи будущих игр. В этом месяце киночюбители смогут поиграть на Super Nintendo в «The empire strike back» («Империя наносит ответный удар» — по второй части трилогии Лукаса о звездных войнах), а на Game Boy — в «Batman, the animated series» (по мультфильмом о Бэтмане). Отдельно хочется сказать о «Coboy» — это фильм о виртуальной реальности и играх будущего. Сегодня «Coboy» становится игровым картриджем, и круг замыкается...



20 процентов европейских семей имеют игровые приставки. Во Франции они есть у 18 процентов семей, тогда как в США — у 45 процентов. Данными по России мы, к сожалению, не располагаем.

48 новых игротек были открыты во Франции в ходе операции «Giga la vie», направленной против наркотиков и СПИДа. Лучше играть, чем колоться!

Царство паука

Человек-паук отныне будет плести свои сети на Mega-CD. В своих очередных приключениях Spiderman, сражаясь с Kingpin'ом, пользуется всеми возможностями и всей мощью CD. Эта версия много лучше той, что вышла несколько месяцев назад на Мегадрайве, и должна просто восхитить всех фанатов этого паучьего супергероя.



Исключительная управляемость и графика.

НОВОс' .ВИНКИ



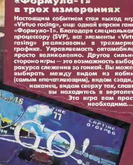
Любитепи боевиков Строны Восходящего Сопицо ноконец-то дождопись выходо но экроны этого сверх попупврного фильмо. Для особо нетерпепивых впонских журнолнстов был доже предворитепьно оргонизовон специопьный покоз его первых кодров, что в известной мере скросипо им длнтельное ожндонне покозо подвигов Рну и Чон Лн в пустыне и Сон-Фронцнско.

Willy Beamish

Оказывоется, герой фильмо и игры «Один дома» являются не единственным мальчиком, с которым просто нету сладу. Ему под стать Вилли Бимиш, малыш, но голову которого постоянно сыплются неприятности. Причем показаны его проделки со всем возможным реализмом, но который способно приставко CDX с лазерным диском.

«Формула-1» в трех измерениях

Настоящим событием стал выход игры «Virtuo racing», еще одной версии гонок «Формуло-1». Благодаря специальному процессору (SVP), все элементы «Virtua rasing» реализованы в трехмерной графике. Управляемость автомобилем просто великолепно. Другой сильной стороно игры — это возможность выбора ракурса слежения зо гонкой. Вы можете выбирать между видом из кобины (самым впечатляющим), видом сзади, и наконец, видом сверху так, словно вы находитесь в вертолете. Эта игра вам проста необходима...



Благодаря «Virtua racing», вы чувствуете себя так, словно и впрямь на гонках «Формулы-1».



Эта «Пластилиновая» видеоигра – как раз то, что может восхитить самых юных. Этот картридж отличается новой системой анимации, которая называется «Claymation». Все ее персонажи трехмерны и вылеплены из пластилина. Всего было сделано 50 пластилиновых фигурок, которые были затем сфотографированы под всевозможными углами. Игра начинается в момент похищения изобретателя машины, управляющей пластилиновым миром. Вы управляете персонажем, который отправляется на его поиски. Тело вашего героя может принимать пять различных форм, каждая из которых имеет свои особенности, позволяющие преодолевать все препятствия, возникающие на вашем пути.



Теннис для начинающих... программистов

Великий Дракон настолько мудр, что далеко не каждому дано понять не только его мысли, но и слова. «Заморские программисты вовсе потеряли чувство меры, — наставлял Великий Дракон своих ассистентов, — придумали Windows NT, которая работает без DOS. Кому она, вообще, нужна. Только память компьютерную у игр отнимает. Да мне собственную операционку сделать, что два байта переслать! В считанные минуты отдыха я взял и слепил свою драконью DOS (DR-NT-DOS, называется). Для нее эти жалкие Chicago и Windows NT могут стать лишь малюсенькими утилиточками, да и то, если сильно постараются».

«Но пора вернуться к теннису. Я тут для детишек программку набаял, —сказал Непогрешимый и протянул Зеленой Ящерице 27 метров шестнадцатиричного дампа. — Пусть посмотрят, поиграют на досуге».

Зеленая Ящерица, лучшая ассистентка Великого, которую друзья ласково называют ЗЯ, чуть не упала с пня, на котором сидела. Перспектива публикации в журнале нескольких килограммов цифр, слегка разбавленных английскими буквами, ей явно не улыбалась.

«Мудрейший, — осмелилась пискнуть она, — а может ограничимся программой на BASICе? Не все ведь смогут сразу постичь Вашу гениальность!»

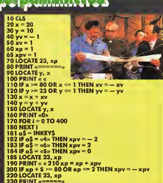
«Да, я непостижим, — милостиво согласился Великий, любуясь распечаткой. — Но какая фирменная ракетка у меня получилось. А вы на своем BASICе палкой какой-то играете, из знаков равенства. Тоже мне нашли язык программирования. Даже наши читатели считают его несерьезным. Вот Роман Клеликов из Тулы написал, что начал изучать компьютерный язык PASCAL, придуманный знаменитым Виртом. Это еще куда ни шло. А, впрочем, решайте сами».

«Слава богу, обойдется без дампа, — облегченно вздохнула ЗЯ, — но, все-таки, PASCAL или BASIC? PASCAL современнее, но BASIC есть даже на БК-10 и «Ирише». И она решила продолжать пока делать теннисную программу на BASICе, но ждать писем от читателей об используемых компьютерных языках. Как наши читатели решат, так и будет.

Занятие 2

На очередном занятии ЗЯ, как и обещала, стала рассказывать о качественно новом элементе создаваемой программы — УПРАВЛЯЕМОЙ ракетке.

Ракетку, от которой будет отражаться мяч, изобразим в виде палочки или бруска из шести символов равенства. За координату всей ракетки примем координату левого края бруска. Первый раз ракетка выводится оператором [80], а затем перевыводится операторами [185,190,220,230]. При этом, как обычно, сначала стирается старая ракетка, а затем рисуется новая. Когда вы будете улучшать эту программу, попробуйте сделать так, чтобы ракетка выводилась только при изменении ее позиции. А можно сделать и так, чтобы выводилась не полностью ракетка, а только изменяемые символы (например, добавить два новых символа справа и забить пробелами пару символов слева), тогда картинка будет меньше дергаться (украдатели раритетного фото Великого Дракона, странным образом,



```
10 CLS
20 x = 20
30 y = 10
40 yv = — 1
50 xv = 1
60 xp = 1
65 xpv = 1
70 LOCATE 23, xp
80 PRINT «======»
90 LOCATE y, x
100 PRINT « «
110 IF x >= 80 OR x <= 1 THEN xv = — xv
120 IF y >= 23 OR y <= 1 THEN yv = — yv
130 x = x + xv
140 y = y + yv
150 LOCATE y, x
160 PRINT «0»
170 FOR i = 0 TO 400
180 NEXT I
181 a$ = INKEY$
182 IF o$ = «4» THEN xpv = — 2
183 IF a$ = «6» THEN xpv = 2
184 IF a$ = «5» THEN xpv = 0
185 LOCATE 23, xp
190 PRINT « « 210 xp = xp + xpv
200 IF xp + 5 >= 80 OR кp <= 2 THEN xpv = — xpv
220 LOCATE 23, xp
230 PRINT «=====»
300 GOTO 90
```

называют этот неприятный эффект «срыв изображения»).

Главный вопрос — как игрок может влиять на игровую ситуацию, чем и как он может управлять, насколько управляемый им объект «слушается руля».

В создаваемой программе мы будем задавать скорость перемещения ракетки. При нажатии на клавишу 4 ракетка пойдет влево, при нажатии клавиши 5 остановится, а клавиша 6 указывает движение по экрану вправо. Проверку кода нажатой клавиши производят операторы [182,183,184]. Перед этим программа должна узнать, нажималась ли и какая клавиша компьютера. Это делается при помощи оператора INKEY$. Он не приостанавливает игру в ожидании ввода, а только анализирует нажатие клавиш на клавиатуре. (Доложим вам по секрету, что анализируется не сама клавиатура, а буфер ввода DOS). Этот метод настолько универсален, что в следующих своих играх вы сможете аналогичным способом программировать управление не просто ракеткой, но и фотонной ракетой, космическим кораблем, автомобилем.

Узнавать о нажатии очередных клавиш и перевыводить ракетку нужно очень часто, так же часто, как нажимаются сами клавиши, поэтому операторы [181-190] помещены внутри цикла перевывода игровой ситуации [90-300].

Появление ракетки требует заняться и вопросом отскока от нее мяча. Понятно, что мяч отражается от ракетки только при попадании. Для этого нужно изменить оператор [120]. Да и дописать кое-что придется. Попробуйте — и напишите нам, что у вас получилось. А пока посмотрим, что получилось у нас.

Урок ЗЯ прилежно записали
Александр Безеков и Кон Юрлов

ФИРМА СИТРОЕН — ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПАРТНЁР ЕЖЕГОДНОГО ФЕСТИВАЛЯ РУССКОГО КИНО В САН-РАФАЭЛЕ (ФРАНЦИЯ).

ЛАЗУРНЫЙ БЕРЕГ, БАРХАТНЫЙ СЕЗОН...



AERO THE ACRO-BAT



Аэро — смешное существо. Его страсть — это цирк. Выступает он там достаточно регулярно. Но, к сожалению, его патрон — мошенник, плохо обращающийся с животными. Аэро — единственный из всей компании, кто может хоть что-то сделать против этого хулигана. Таков несложный сюжет. «Аэро Акробат» — это игра, показавшаяся мне очень приятной благодаря, с одной стороны, ее графике, с другой — из-за множества занятных мест. Она очень красочна, и после нескольких минут от нее уже очень сложно оторваться. Не зря она реализована и на Мегадрайве, и на Супер Нинтендо. Варианты игры на этих 16-битных приставках необычайно похожи. Можно даже задавать задачки на определение того, к Супер Нинтендо или Мегадрайву относится тот или иной фрагмент игры. Но все-таки есть критерий, позволяющий во многих случаях «почувствовать разницу», как говорится в во всем известной телерекламе. Это динамика и плавность движений забавного Аэро. Благодаря более качественным по сравнению с Мегадрайвом характеристикам приставки Супер-Нинтендо, на ней Аэро Акробат лучше оправдывает свое имя и не менее проворен, чем летучая мышь. Про эту мышь я упомянул не случайно — вы обратили внимание на то, как пишется название игры по-английски? «Aero the Acro-Bat». Узнали? Ну, конечно, «Bat» — это летучая мышь!

И наш Аэро постоянно доказывает, что эта игра слов не случайно — многим его вывертом может позавидовать сам Бэтмен, наверное, самый главный представитель отряда «летучемышеподобных». Конечно, с крыльями за спиной несложно стать отличным акробатом. Едешь на одном колесе по проволоке и боишься только того, чтобы велосипед не сорвался. А самому и опасаться нечего. Батмену с его хитроумными приспособленнями куда тяжелее карабкаться по отвесным стенам, чем Аэро по канату. Однако, чтобы победить злого хозяина цирка, одной акробатической ловкости недостаточно. Да и запугать его, который сам кого хочешь, даже тигров со львами может взять на испуг, очень сложно. Вот и должен маленький Акробат постоянно пускать в ход смекалку.



Впрочем, взгляните на его физиономию — такого хитреца редко встретишь, даже среди летучих мышей. Как говорится, «ловкость крыльев, и никакого мошенства».



Dendy НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

ЕЖЕДНЕВНО DENDY ПРОДАЕТ 5000 ПРИСТАВОК

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ

ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

МИНИМАЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Минимальная закупка на 8-битные приставки и дополнения — 3000 долларов США. Минимальная закупка на 16-битные приставки 1000 долларов США. В розницу приставки и дополнения продаются только через магазины.

ОПЛАТА И КОМПЛЕКТАЦИЯ

Безналичная оплата на счет поставщика или регионального дилера. Допустима наличная оплата (преимуществ и скидок не дает). Самовывоз со склада регионального дилера в течение суток после оплаты. Приставки упакованы в ящики по 10 штук — 8-битные, 6 штук — 16-битные; вес ящика 17 кг, размер ящика не более 40x50x60 см.

ОПТОВЫЙ ОФИС DENDY: ПРЕЧИСТЕНКА 40 (ЗУБОВСКАЯ ПЛ.) М. «ПАРК КУЛЬТУРЫ»

Факс (095) 246-24-49.
Телефон (095) 246-13-31

ДИЛЕРСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ

Авторизованными дилерами Dendy могут стать организации с высокими объемами и/или интенсивностью продаж (дилерские соглашения при первой покупке не заключаются). Дилеры имеют следующие преимущества.

ТОРГОВОЕ СОГЛАСОВАНИЕ

Направление покупателей (в том числе оптовых) из данного региона к авторизованному дилеру. Региональное разделение продаж.

КОММЕРЧЕСКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Скидки при меньших партиях товара, продажа дополнений без оптовых ограничений. Стабильная скидка при любом объеме партии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Опережающая информация о новых моделях, играх, перспективных товарах для своевременной подготовки к новым поступлениям. Техническая информация и рекомендации по организации торговли.

РЕКЛАМНАЯ ПОДДЕРЖКА

Рекламные и оформительские материалы для торгового места. Указание дилеров в общей рекламе. Разработка рекламы для дилеров (видео, аудио, печатной). По согласованию — совместное финансирование рекламы в регионе дилера.

ЮРИДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Защита торговой марки. Предоставление права использования торговой марки для рекламы и оформления торгового места



NHLPA HO

Атмосфера напряженная, матч захватывающий, волнение достигло предела, мы в разгаре фииала Лиги. Счет 4:4. До коица игры осталось 2 минуты. Публика неистовствует. И тут вы перехватываете шайбу, обкодите одного соперника, второго, третьего, делает изящный разворот на льду и... теряете шайбу. С досады вы наступаете иа вратаря противника да так, что у того наступает шок. Болельщики Монреаля негодующе орут, но что вам зти крики. Вы подхватываете шайбу, бросок! И за 2 секунды до финальной сирены Ванкувер выходит вперед и выигрывает кубок Стзили. Вот зто да! Какая победа! Какой финал!

Благодаря телевидению, мы имеем возможность смотреть игры НХЛ, а благодаря Мегадрайву — в них участвовать! Можете быть уверены, что у вас дома во время игры будет такая же напряженная обстановка, как в Ледовом дворце. Новая улучшенная версия коккея на Мегадрайве понравится всем любителям этого искрометного вида спорта. Вы имеете возможность играть в групповом турнире или в "play off", против компьютера или против друга-соперника. Можно начать с любого из трек периодов игры, заняться вместе с арбитром подсчетом голов, передач и ошибок.

Вы можете выбрать себе команду по вкусу и игроков различной силы (самые сильные играют за Монреаль,

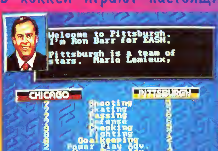
В мамент, кагда арбитр гатовится к вбрасыванию шайбы, волнение достигает предела. Чтобы завладеть ею, одной скорости мало. Нужно палная согласаванность действий игроков.

На льду начались стычки, у игроков не выдерживают нервы. Чувствуетск, как они раздражены Совет. не ввязывайтесь в потасавки, обойдите противника, завладейте шайбой и сделойте мощный бросок в правый угол ворот

Перед вбрасыванием вы, канечно, выброли вид турниро и продолжительность матча. Однако и теперь вы можете изменять некоторые правила — не соглоситься с решением арбитра или попрасить ега не замечать некаторые нарушения.

Еще два-три финта, и вы окажетесь прямо перед воротами противника. Соберите все сваи силы, чтобы не промахнуться. Желаем удачи.





Успехи и неудочи каждого игроко обеих команд комментируютсл диктором. Это, конечно, не Николай Озеров, но "го-о-о-л!!!" он тоже кричать умеет. Вы его видите в момент предстовления суперзвезды конодского хоккея Марио Лемье.

CKEY'93



А вот и первая шайба в воротах Питсбурга, команды звезд. Не будут зазнаваться! Но и вы будьте осторожны, когда победно вскидываете вверх клюшку — родители вряд ли обрадуются, если вы разобьете люстру.

Чикаго и Нью-Йорк), сражаться и уставать, проигрывать и побеждать вместе с ними.

В игре присутствуют все элементы, сделавшие хоккей популярнейшим видом спорта: непредсказуемость событий, высочайший накал борьбы, скорость движения и жесткость поединков.

Игра увлекает до такой степени, что временами забываешь, что в руках джойстик, а не клюшка! Это особенно опасно в моменты применения силовых приемов к напарнику по игре — джойстик может сломаться!

НХЛ Хоккей 93

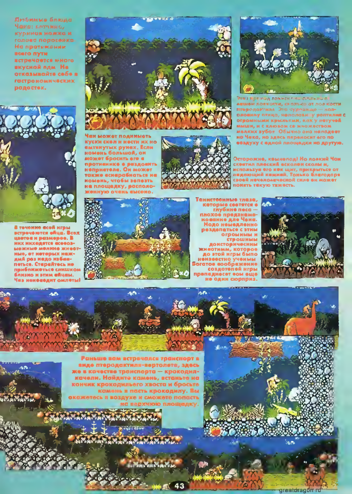
Удары по воротам издали — не самый лучший способ ведения игры, ибо так шайба может попасть в ворота лишь случайно. Лучше продемонстрируйте свою высокую технику, подойдите поближе к воротам и, не торопясь, бейте наверняка.





Здрасьте, я ваш папа!

Тем, кто сомневается, что произошел от обезьяны, советую познакомиться с Чоком Роком. Стоит только на него взглянуть, как вы тут же поймете, кто ваш прапапа и прамама. Чок Рок — это неандерталец, наш самый далекий предок (сразу после обезьяны). Поначалу он вам покажется просто толстым ворчуном, который со слегка дебильным выражением лица бесцельно разгуливает по просторам каменного века. Но вскоре вы узнаете, что и в палеозойской эре у ваших пап и мам было множество проблем, а жизнь, как и сейчас, мало смахивала на вечные каникулы. У Чока неприятности: его первобытно-общинный коллега увел у Чока жену. И какую! Никто не умел лучше нее готовить жаркое из динозавра! И Чок, которому вовсе не нравится в одиночестве поедать замороженный обед в свой пещере, отправляется на ее поиски. Вот почему наш пещерный предок выглядит в начале игры таким грустным и подавленным. Только вы можете ему помочь — провести его через все доисторические миры. Вместе с вами Чок должен пройти заболоченный лес, ужасную пещеру, мир льдов, океан и наконец логово динозавра. Вся эта вселенная населена чудовищами. И как здорово уже сейчас знать, что поиски подружки непременно увенчаются успехом. Иначе как бы на свет появился его сын, Чок Рок Второй! А может и мы с вами?



Любимые блюда Чака: ветчина, куриная ножка и голова поросенка. На протяжении всего пути встречается много вкусной еды. Не отказывайте себе в гастрономических радостях.

Чак может поднимать куски скал и нести их на вытянутых руках. Если камень большой, он может бросить его в противника и раздавить неприятеля. Он может также вскарабкаться на камень, чтобы запрыгнуть на площадку, расположенную очень высоко.

Этот переход зависит не столько от вашей ловкости, сколько от ловкости птеродактиля. Это чудовище — наполовину птица, наполовину рептилия с огромными крыльями, как у летучей мыши, и с клювом со множеством мелких зубов. Обычно она нападает на Чака, но здесь переносит его по воздуху с одной площадки на другую.

Осторожно, камнепад! Но ловкий Чак схватил плоский осколок скалы и, используя его как щит, прикрыться от падающих камней. Только благодаря своей нечеловеческой силе он может поднять такую тяжесть.

В течение всей игры встречаются яйца. Всех цветов и размеров. В них находятся всевозможные мелкие животные, от которых каждый раз надо избавляться. Старайтесь не приближаться слишком близко к этим яйцам. Чак ненавидит омлеты!

Таинственные глаза, которые светятся в глубине леса — плохое предзнаменование для Чака. Надо немедленно разделаться с этим огромным и страшным доисторическим животным, которое до этой игры было неизвестно ученым. Богатое воображение создателей игры преподносит вам еще не один сюрприз.

Раньше вам встречался транспорт в виде птеродактиля-вертолета, здесь же в качестве транспорта — крокодил-качели. Найдите камень, встаньте на кончик крокодильего хвоста и бросьте камень в пасть крокодилу. Вы окажетесь в воздухе и сможете попасть на верхнюю площадку.



Еще один опасный, но неизбежный проход. Переправляться предстоит опеть-тони на доисторическом животном (смирном дилладоке, который ничем вам не угрожает). Чаку достаточно сесть верхом на динозавра, и тот перевезет его на другой берег. Во время переправы надо быть начеку, чтобы не упасть за борт — дилладоки боится щекотки.

Берегитесь, чтобы не попасть в зеленые штуковины, которые падают на землю! Они могут начать извиваться и кинуться на вас. Преодолев все лесные опасности, наш друг Чак попадает в сумрачный грот страха. Расположенный в центре вулкана, этот грот, в котором тысяча галерей, погружен в поток кипящей лавы. Будьте внимательны, чтобы не упасть с площадки и не свариться заживо.

Преследуемый ползучим чудовищем, Чок сталкивается с розовым животным, очень быстрым и опасным. Надо обойти его объемный живот. Но когда вы посмотрите на то, что находится над головой Чака, то поймете, что все предыдущие опасности — мелочь!

Слева от Чака находится выход из туннеля, но до него еще далеко. Справа же чудовище, которое угрожает Чаку уже сейчас. Постарайтесь его пришлепнуть камнем покрупнее, и вы сможете отправиться вон из этого жуткого места.

Хотя Чак Рок и не Тарзан, но в некоторые моменты игры не уступает ему в ловкости. Ничего удивительного — оба близки к обезьянам!

Чак Рок Второй





GUNSTAR HEROES

Издревле жила на планете Gunstar 9 одна семья. Не одна из многих, а вообще одна. Фамилию она, понятно, носила Ганстар, правда, без номера девять. Это все равно, как если бы на Земле всех землян звали Земля: Сергей Земля, Толя и Маша Земля, и все остальные Иры, Васи, Джоны, Бобы и Чингачгуки, ну все, Земля. Отсутствие номера не уменьшало привязанность Ганстаров к Ганстару 9: семейство доблестно защищало планету от вторжений разнообразных захватчиков. И когда на нее напал злобный робот Голден Сильвер, глава семьи профессор Уайт Ганстар решил припрятать от греха подальше самое ценное сокровище — четыре таинственных драгоценных камня, без которых робот лишался своей силы. Дальше всего от греха оказался спутник планеты, где профессор и закопал клад. Обессиленный робот признал свое поражение в борьбе с хитроумным профессорским разумом, однако хозяин Голден Сильвера — гнусный диктатор полковник Рэд — не сдается. Он не желает так просто отказываться от идеи присоединить мирный девятый Ганстар к своим владениям и, высадившись на планету с многочисленными приспешниками, приступает к поискам драгоценных камней. Мало, видимо, этому гаду восьми ранее захваченных Ганстаров!

[illegible]

[illegible]

Моя планета — моя крепость!



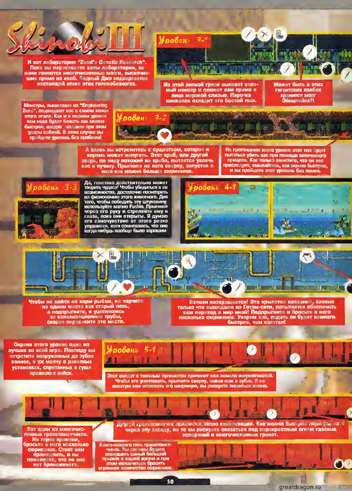
Несмотря на взрывы гранат (взрывы синего цвета), два Ганстара продолжают битву, нисколько не боясь превосходящих сил противника.

Первыми о нашествии узнают, естественно, дети, и два брата-близнеца решают помешать полковнику. Впрочем, вы можете играть и с одним Ганстаром, но с двумя расправляться с Рэдом и легче, и интереснее. Вас ждут 7 уровней действия, и вы должны отличиться в стрельбе, ловкости и смекалке.

Пусть один из вас перемещается вверх, а другой — вниз. Босс погонится за двумя "зайцами" и... дальше, как в поговорке.


Le Livre de la Ju
Книга джунг


ngle
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ВИДЕО-АСС
Dendy
НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
Virgin
greatdragon.ru



Shinobi III

И вот лаборатория "Zeed's Genetic Research". Пока вы пересекаете залы лаборатории, за вами гоняются многочисленные мозги, выскочившие прямо из колб. Бедный Джо подвергается настоящей атаке этих головобезногих.

Уровень 3-1

Из этой липкой грязи вылезет зеленый монстр и плюнет вам прямо в лицо мерзкой слизью. Парочка кинжалов охладит его боевой пыл.

Может быть в этих гигантских колбах хранится мозг Эйнштейна?!

Монстры, вышедшие из "Engineering Zeed", поджидают вас в самом конце этого этапа. Как и в первом уровне вам надо будет бежать как можно быстрее, щедро раздавая при этом удары саблей. В этом случае вы пройдете уровень без проблем!

Уровень 3-2

А здесь вы встретитесь с существом, которое и впрямь может напугать. Этот краб, или другой зверь, по виду похожий на краба, пытается увлечь вас в пучину. Прыгните на него сверху, запустив в него как можно больше сюрикенов.

На протяжении всего уровня этот тип будет пытаться убить вас при помощи оптического прицела. Как только заметите, что он вас преследует, смывайтесь, как можно быстрее, и вы пройдете этот уровень без помех.

Уровень 3-3

Да, генетика действительно может творить чудеса! Чтобы убедиться в ее возможностях, достаточно посмотреть на физиономию этого животного. Для того, чтобы победить эту штуковину используйте магию Fushin. Прыгните через его руку и стреляйте ему в глаза, пока они открыты. Я думаю его самочувствие от этого резко ухудшится, хотя сомневаюсь, что оно когда-нибудь вообще было хорошим

Уровень 4-1

Чтобы не пойти на корм рыбам, не торчите на одном месте как старый пень, а подпрыгните, и уцепившись за канализационные трубы, скорее пересеките это место.

Бэтман возвращается! Это крылатое создание, словно только что вышедшее из Готэм-сити, попытается обеспечить ваш переход в мир иной! Подпрыгните и бросьте в него несколько сюрикенов. Уверяю вас, падать он будет намного быстрее, чем взлетал!

Уровень 5-1

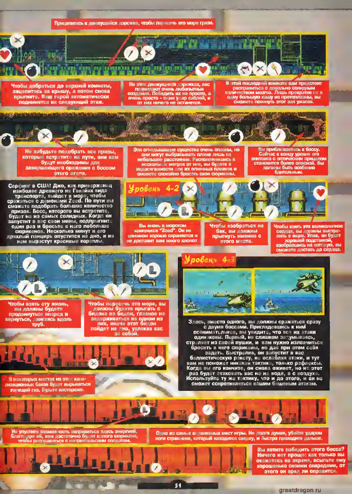
Охрана этого уровня одна из лучших во всей игре. Повсюду вы встретите вооруженных до зубов воинов, я уж молчу о ракетных установках, спрятанных в гуще вражеских войск.

Этот солдат с тяжелым пулеметом причинит вам немало неприятностей. Чтобы его уничтожить, прыгните сверху, зажав нож в зубах. Я не советую вам атаковать его напрямую, вы рискуете лишиться жизни.

Вот один из многочисленных гранатометчиков. Не теряя времени, бросьте в него несколько сюрикенов. Стоит вам промедлить, и вы пожалеете, что на вас нет бронежилета.

Другой гранатометчик притаился около канализации. Как можно быстрее перепрыгните через эту засаду, не то вы рискуете оказаться под перекрестным огнем газовых испарений и многочисленных гранат.

Всего-навсего пять гранатометчиков. Вы должны будете совершить самый большой прыжок в вашей жизни и при этом изловчиться бросить огромное количество сюрикенов.



Прицепитесь к движущейся дорожке, чтобы пересечь это море грязи.
Чтобы добраться до верхней комнаты, зацепитесь за крышу, а потом снова прыгните. Ваш герой автоматически поднимется на следующий этаж.
На этих движущихся дорожках, вас поджидают очень любопытные создания. Победить их не просто, а очень просто - один удар саблей, и от них ничего не останется.
В этой последней комнате вам предстоит расправиться с довольно солидным количеством мозгов. Лишь превратив их в одну большую кашу из протоплазмы, вы сможете покинуть этот зал ужасов.
Не забудьте подобрать все призы, которые встретите на пути, они вам будут необходимы для завершающего сражения с боссом этого этапа.
Эти огнедышащие существа очень опасны, но они могут выбрасывать пламя лишь на небольшое расстояние. Расположившись в нескольких метрах от них, вы будете в недосягаемости для их огненных плевков и сможете спокойно бросать свои сюрикены.
Вы приближаетесь к боссу. Сейчас к концу уровня его винтовка с оптическим прицелом становится более опасной. Вы должны быть особенно бдительным.
Серфинг в США! Джо, как приверженец наиболее древнего на Гавайях вида транспорта, выйдет в море, чтобы сражаться с демонами Zeed. По пути вы сможете подобрать большое количество призов. Босс, которого вы встретите, будет не из самых солидных. Когда он запустит в вас свои мины, подпрыгните один раз и бросьте в него побольше сюрикенов. Несколько минут и его дряхлый панцирь опустится на дно, и на нем вырастут красивые кораллы.
Уровень 4-2
Вы вновь в морском комплексе "Zeed". Он не слишком хорошо охраняется и не доставит вам много хлопот
Чтобы взобраться на бак, вы должны прыгнуть именно с этого места.
Чтобы взять это великолепное сердце, вы должны выстрелить в ящик. Упав, он будет хорошей подставкой, взобравшись на которую, вы сможете достать до сердца.
Чтобы взять эту жизнь, вы должны будете продвинуться вперед и вернуться, двигаясь вдоль труб.
Чтобы пересечь это море, вы должны будете прыгать с бидона на бидон, главное не задерживаться на одном из них, иначе этот бидон пойдет на дно, увлекая вас за собой.
Уровень 4-3
Здесь, вместо одного, вы должны сражаться сразу с двумя боссами. Приглядевшись к ним повнимательнее, вы увидите, что все их атаки одинаковы. Первый, не слишком задумываясь, стреляет из своей пушки, и вам нужно изловчиться бросить в него сюрикены, не дав при этом себя задеть. Выстрелив, он запустит в вас баллистическую ракету, не ослабляя атаки, и тут вам не поможет никакая тактика, только рефлексы. Когда вы его кончите, он снова оживет, но на этот раз будет атаковать вас не на воде, а с воздуха. Используйте ту же тактику, что и до этого, и он не сможет сопротивляться вашим бешеным атакам.
В некоторых местах из этих канализационных баков будет вырываться горящий газ. Будьте настороже.
Не упустите возможность заправиться здесь энергией. Благодаря ей, вам достаточно будет одного сюрикена, чтобы расправиться с неприятельским солдатом.
Одно из самых охраняемых мест игры. Не долго думая, убейте ударом ноги стражника, который находится сверху, и быстро проходите дальше.
Вы хотите победить этого босса? Ничего нет проще: как только вы окажетесь на экране, всыпьте ему хорошенько своими снарядами, от этого он вряд ли оправится.



Shinobi III

Чтобы продвигаться на этом уровне, вы должны будете взорвать все бомбы, которые вам встретятся, освободив себе проходы.

Уровень 5-2

Вы обязательно должны взорвать эту бомбу, чтобы выйти, без нее это невозможно.

Чтобы добраться до комнаты слева, вы должны свалиться в дыру и ползти по стене.

Взорвав эту бомбу, вы будете иметь удовольствие увидеть прекрасную дополнительную жизнь, протягивающую к вам руки.

Остерегайтесь солдата, спрятавшегося за ящиком. В него очень трудно попасть сюрикеном. Нужно перепрыгнуть через ящик и врезать ему хорошенько ногой... Хоть это и вредно для суставов.

На этом уровне вы сможете пойти двумя различными путями, верхним и нижним. Верхний битком забит загадками и врагами, а нижний не богат ни тем, ни другим. Вам предстоит выбирать, и вопрос только в том, насколько вы храбры и разумны.

Уровень 5-5

Здесь Джо будет продвигаться по вертикали. Как и во время прошлых этапов, он должен воспользоваться бомбами, чтобы расчистить дорогу среди врагов. Ваша цель — это энергия, которая находится на самом верху, и будет вам необходима, чтобы победить босса.

Уровень 5-3

Этот стрелок может причинить неприятности. Его удары не смертельны, но в состоянии шока, вызванного ими, ваш герой может свалиться в дыру, наполненную кислотой, что вряд ли ему понравится.

Если вы дотронетесь до этой бомбы, большая часть площадки обрушится. Чтобы не свалиться вместе с ней, вы должны совершить прыжок в направлении другой площадки через трубопровод.

Второй уровень, где бомбы станут ключом к вашему спасению. Взрывайте их вовремя, иначе будете жалеть.

Уровень 5-4

Убейте этого стрелка и взорвите бомбу, это позволит вам воспользоваться платформой, которая унесет вас далеко от этого места.

Взорвавшись, эта бомба позволит вам избежать падения в пропасть.

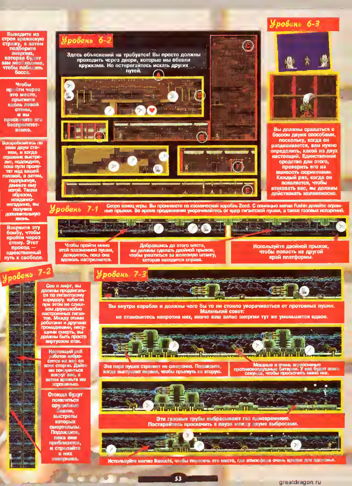
Вам осталось взорвать две бомбы, чтобы пробраться к выходу. Взорвав ту, которая расположена выше на экране, вы проделаете дыру, что даст вам доступ к заднему плану. Затем, оказавшись в заднем зале, взорвите вторую бомбу, которая полностью освободит вам проход.

Уровень 5-6

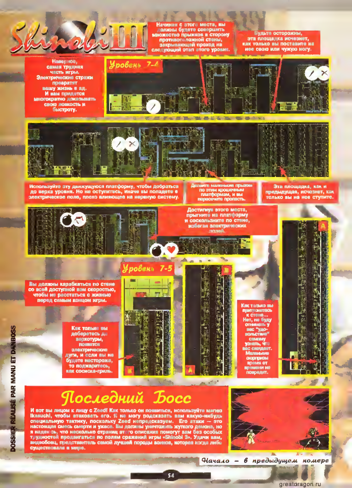
Вы знаете Годзиллу, звезду японского кино? Здесь у вас будет возможность встретиться с его металлическим двойником. Используйте магию Ikasuchi... Когда он выбросит в вас языки пламени, проделайте серию прыжков над ними, и метиите как можно больше снарядов в царственную голову этого металлического дракона. В ответ он заставит падать с потолка металлические предметы, и бросит вам прямо в лицо три голубых взрывающихся шарика. Я советую вам хорошенько управлять Джо, иначе эта сцена станет для вас последней. После того, как вы снесете ему голову, он не станет менее активным и будет продолжать атаковать вас. Стреляйте в то, что осталось от его шеи, и где-то на десятом сюрикене, он отправится к своим предкам-ящерам, умершим 65 миллионов лет назад.

Уровень 6-1

Магия Fushin — самая главная на этом этапе. Вы должны карабкаться вверх, прыгая на скалы разного размера, не ошибясь ни в одном прыжке, иначе вы рискуете распластаться в луже крови на дне этого оврага. Если не будете очень подвижным, то скроллинг, который спускается очень быстро, может вас догнать. Чтобы победить босса, подождите на камне справа, а затем выстрелите в круг из перьев, он тут же превратится в крылатое существо, столь же грациозное, сколь опасное. Стреляйте в него, пока он не улетит охотиться в другие горы. Но не стоит тратить боеприпасы в моменты, когда он меняет форму, в это время он неуязвим.



Уровень 6-2
Здесь объяснений не требуется! Вы просто должны проходить через двери, которые мы обвели кружками. Но остерегайтесь искать других путей.
A
B
C
D
E
F
Выведите из строя вражескую стражу, а затем подберите энергию, которая будет вам необходима, чтобы победить босса.
Чтобы пройти через это место, прыгните вдоль левой стены, и вы проскочите его беспрепятственно.
Вскарабкайтесь по этим двум стенам, и когда стражник выстрелит, подождите, пока пули пролетят над вашей головой, а затем, подпрыгнув, двиньте ему ногой. Таким образом, нежданно-негаданно, вы получите дополнительную жизнь.
Уровень 6-3
Вы должны сражаться с боссом двумя способами, поскольку, когда он раздваивается, вам нужно определить, какой из двух настоящий. Единственное средство для этого, проверить его на вшивость сюрикенами. Каждый раз, когда он появляется, чтобы атаковать вас, вы должны действовать молниеносно.
Уровень 7-1
Скоро конец игры. Вы проникнете на космический корабль Zeed. С помощью магии Fushin делайте огромные прыжки. Во время продвижения уворачивайтесь от ядер гигантской пушки, а также газовых испарений.
Взорвите эту бомбу, чтобы пройти через стену. Этот проход — единственный путь к свободе.
Чтобы пройти мимо этой плазменной пушки, дождитесь, пока она вдоволь настреляется.
Добравшись до этого места, вы должны сделать двойной прыжок, чтобы ухватиться за железную штангу, которая находится справа.
Используйте двойной прыжок, чтобы попасть на другой край платформы.
Уровень 7-2
Сев в лифт, вы должны продвигаться по гигантскому коридору, избегая при этом не слишком дружелюбно настроенных гигантов. Между этими роботами и другими громадинами, несущими смерть, вы должны быть просто виртуозом атак.
Настоящий рой роботов набросится на вас со всех сторон. Дайте им покружиться вокруг вас, а затем врежьте им хорошенько.
Отсюда будут появляться орудийные башни, выстрелы которых смертельны. Подождите, пока они приблизятся, и стреляйте в них наверняка.
Уровень 7-3
Вы внутри корабля и должны чего бы то ни стоило уворачиваться от протонных пушек.
Маленький совет:
не становитесь напротив них, иначе ваш запас энергии тут же уменьшится вдвое.
Эта пара пушек стреляет не синхронно. Подождите, когда выстрелит первая, чтобы прыгнуть на вторую.
Мощные и очень агрессивные противовоздушные батареи. У вас будет всего секунда, чтобы проскочить мимо них.
Эти газовые трубы выбрасывают газ одновременно.
Постарайтесь проскочить в паузе между двумя выбросами.
Используйте магию Ikazuchi, чтобы пересечь это место, где атмосфера очень вредна для здоровья.



Последний Босс

И вот вы лицом к лицу с Zeed! Как только он появиться, используйте магию Ikasuchi, чтобы атаковать его. Я не могу подсказать вам какую-нибудь специальную тактику, поскольку Zeed непредсказуем. Его атаки — это настоящая смесь смерти и ужаса. Вы должны уничтожить жуткого демона, но я надеюсь, что несколько страниц этого описания помогут вам без особых трудностей продвигаться по полям сражений игры «Shinobi 3». Удачи вам, видеобоец, представитель самой лучшей породы воинов, которая когда либо существовала в мире.

Начало – в предыдущем номере



Teenage Mutant Ninja Turtles. Tournament Fighters

Пожиратели пиццы в поисках новых приключений снова вернулись на 16-битные приставки.

Рэй применил суперудар, однако Микеланджело сумел отразить эту смертельную электрическую спираль.

В попытках заставить их победить вечного врага Шреддера, создатели Конами не придумали ничего лучше, как выпустить с их участием новую игру в стиле Street Fighter 2.

16 бит

Итак, пока Сплинтер спокойно отдыхал вместе с другими крысами на Манхэттене, на горизонте показались четыре тени, тени наших прославленных черепашек. Сплинтера, однако, слегка удивило, что четыре ниндзя, которые появились перед ним, не зеленого цвета, как обычно, а фиолетового. Что это с ними? Или с ним? Может он хлебнул лишка «Херши»? Чтобы понять происходящее, надо перенестись в другую часть Манхэттена. Четыре настоящие черепашки-ниндзя, смотревшие дома очередную серию своего любимого мультфильма про себя, внезапно получили сообщение из измерения X о похищении их высокочтимого учителя. Тут же Леонардо, Микеланджело, Донателло и Рафаэль решают проникнуть в это жуткое измерение, чтобы спасти своего мэтра. Не пытайтесь понять, что такое и как найти измерение X. Вы должны только знать, что в нем, этом измерении X, творится черте что. В данном случае — боевые

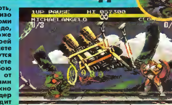


Космический корабль

Рэй пытается задушить бедную Эйприл. Эй, ребята, кто играет Рэем не перестарайтесь! Некого спасать будет в следующих черепашьих сериях мультиков!

Турнир черепашек-ниндзя

поединки. Победителю, надо думать, будет вручен в качестве приза арестованный фальшивыми черепашками Сплинтер. Это настолько дорогая награда, что в борьбу за нее включилась даже Эйприл О'Нил, отказавшись от своей привычной роли жертвы. Вот и вы можете стать одним из поединщиков. Здесь дерутся все и со всеми! Вы даже имеете возможность разъяснить в честном бою простофиле Сплинтеру вред от злоупотребления безалкогольными напитками. А злодея Шреддера можно заставить драться с самим собой. Шреддер против Шреддера — пусть победит сильнейший!







О, женщины!

Классный удар наносит Эйприл своему всегдашнему спасителю Леонардо. Может, все-таки зря ее Рэй вовремя не придушил?



Драки проходят в два раунда (или больше, в зависимости от опции), время ограничено (или не ограничено), возможны разные способы организации соревнований.

Планета Магма

Осторожно, здесь очень жарко. Трудно в пылу боя не вляпаться в лужу из лавы на этой вулканической поверхности.



Super Nintendo



Бизнес ХИТ-ПАРАД

1. **Donkey Kong Country**
2. **F-Zero**
3. Super Mario All Stars
4. Aladdin
5. Batman
6. Battletoads in Battlemaniacs
7. Super Probotector
8. Jungle Book
9. Mistic Quest Legend
10. Legend of Zelda

Дорогие друзья! Присылайте ваши варианты лучших десяток игр для самой мощной из 16-битных приставок — СУПЕР НИНТЕНДО!


COWABUNGA

Хорошо нотренирововшись в турннре н вернувшнсь с победой нз измеренння Х, доблестные черепошки тут же отпровнлнсь в новое опосное путешествне. Эйприл О'Ннл, которую только-только геронческие предстовнтелн конализоцнонной фоуны в очередной роз вырвали из рук похитителей, тоже отвожилась пустнться впловь но хнлам плотнке по коворной Амозонке. В дороге оно вело путевой дневник, отрывкн из которого оно любезно предостовнло редокцнн «Вндео-Асс» Dendy



Отрывок из дневника Эйприл О'Нил.

«Такое ощущение, будто мы находимся в другом мире...»

Река, деревья, животные в единой гармонии движения. Каждый кормит собой другого или кормится другим. Жизнь в первозданном виде!

А через несколько недель мы были сыты этим по горло

lettres AleQuiPe 82


Вручив властям моих похитителей, я присоединилась к черепашкам и маему новаму другу
..ягуару, с катарым мы отправились в путешествие па великой реке Амазонке
Обезьяны громко кричат при нашем приближении
...а от разноцветных экзатических птиц рябило в глазах



Ягуар учил нос, кок выжить в джунглях...
Прости, дружище, но я вынужден убить тебя, чтобы сомому остаться в живых
Зокон джунглей прост и суров «Убивой или будешь убит сам!»
У нас получится неплохоя ухо, если добовить орохисовокодо и дикую мяту
...о из доров моря сделаем пиццу
Однождь, мы с восторгом попроболи мед диких пчел
ОЧАН!
Вечероми мы устраивались но ночлег но берегу реки...
...россказыволи друг другу розные истории или беседоволи под звездным небом...
Мне почему то кожется, что Эйприл вновь грозит опосность, хотя она здесь, под ношей зощитой
Ты прав, сынок! Всегдо верь голосу своего сердцо


Они пришли из другага измерения
Черт! Каких талька чудес не бывает на свете!
По утрам мы пили чай сароматам какаса прямо из кокосовых скорлупак
Кто съел мою пиццу?
Жизнь на природе, конечно, интересна, на чертавски трудна!

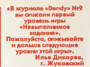

До, веселенькое путешествие!
Что там еще на мою бедную голову?!
Ай, ой, ой!

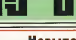

Это индейцы
Они говорят на языке джунглей.
Будем драться?
Что ты! Индейцы приглашают нас на ужин
На ужин или в качестве ужина?
А это кто такая?

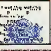
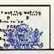

Это Палеога, ана — вождь племени куапачу!
Однака, павезло нам, чта вы черепашки!
Куапачу верят в то, чта мир — эта астрав на спине агрaмнай черепахи, и к черепахам атнасятся с бальшим уважением.
Нам предстаит савершить путешествие в глубь их территарии и папасть в индейскую деревню.



«В журнале «Dendy» №9 вы описали первый уровень игры «Невыполнимое задание». Пожалуйста, описывайте и дальше следующие уровни этой игры».
Илья Дикарев, г. Жуковский



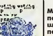
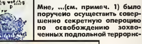




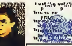
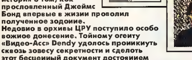
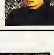
Невыполнимое задание (Mission: Impossible) Этапы 2 и 3. Решение

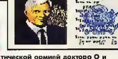
В случае опасности немедленно уничтожить
Директору ЦРУ.
Лично, в собственные руки!
Единственная копия — президенту США.

ОТЧЕТ агента 007 о результатах секретной операции в Венеции.

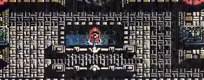
Джентльмены, склоните свои седые головы! Сейчас вам будет поведана печальная история о том, как прославленный Джеймс Бонд впервые в жизни провалил полученное задание.
Недавно в архивы ЦРУ поступило особо важное донесение. Тайному агенту «Видео-Асс» Dendy удалось проникнуть сквозь завесу секретности и сделать этот бесценный документ достоянием наших читателей.



Мне, ...(см. примеч. 1) было поручено осуществить совершенно секретную операцию по освобождению захваченных подпольной террористической армией доктора О и его секретарши Шеннон Рид. Численность, возможности и намерения противника были неизвестны. С целью спровоцировать похитителей, я через средство массовой информации распространил сенсационное заявление, будто доктор объявлен вне закона и разыскивается Интерполом за попытку уничтожить весь мир.





Это публикоцнв вызволо испуг и бурю протесто в рядох террористов, не ожидовших от своих жертв токой прыти. Одиоко, к сожопенню, нодежды но то, что ипоугоимые террористы освободят золожииков мирным путем не опровдопнсь (не хвотило комоиднровочных ио подкуп тех, кто ие испуглся). Поэтому я решил действовоть но свой строх и риск и потребовол двухнедельиую лицеизню но убийство (что горяздо дешевпе комоидировочных росходов) и, после оформленнв необходнмых документов, отбыл ио оперoцию. Одноко, по рвду причин (см. прим. 2), террористы успепн эвокуировоть О и Шеннон до того, кок сопротнвленне было сломлено. Тем не меиее, противннку ие удолось зоместн свои следы, зопожинкн обноружипнсь в Венеции, кудо в и последовол зо ими ио котере (вы, пологою, слышолн, что в Венеции сплошные коиолы). Поскольку все подступы к новой бозе террористов были зоблокировоны комикодзе н потрупировоннсь вертолетом, розгромить бозу без шумо и пыпн опять не удолось. Золожииков вновь эвокуироволи. Но этот роз следы вепн в берлииский котолическнй хром. Времеии но розроботку детольиого плоио штурмо ие остолось и пришлось действовоть по обстовтельством. Теперь я должеи перейтн к более детопьному олисоиию своих действий, чтобы помочь иовой группе зохвото избежоть моих просчетов н, в коице коицов, освободить зопожииков.

Схемо первого этожо хромо приложено мною к отчету. Если вывести из строя блок сигиолизоции, все террористы с этожо исчезнут. Отмеченнов кросиым крестом скульптуро скрывоет потойиую лестницу, ведущую в подвол с коивейеромн. По иим иеобходимо бежоть кок можио быстрее. В конце коивейеров нодо пройти в левый проход.



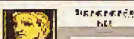
Звучит гонг и противники начинают сходиться. Супершпионы — народ опытный, они не бросаются вр...опашную, очертя голо... Так что на этот раз поединок будет не из легких. Вот Трюкач, он выезжает из своего угла на скоростном автомобиле. Противник тоже не прост и выставляет боевой катер. Начинается проба сил — перестре... Да, кажется, что у автомобиля некоторое преимущество — он дает залп не только прямо вперед, но и по диагоналям. Катер вынужден уворачиваться, прыгая по мастам, как по трамплииам, и отвечая прицепьиыми очередями. Трюкач понемиагу наступает, на этак можиа прапрыгать вплать да следующих летних каникуп и асtаться иа второй год! Ай-ай-ай, рессоры автомобипя начинают сдавать, и катер, кажется, готавит контратаку. Вот эта да, кта бы маг ожидать, что Трюкач пересядет иа дельтаплан и выиудит противника маневрировать между ...каварных атмепей. Ага, вот и первое препятствие — дарагу преградил вертапет, сыппющий бамбы направа и иалева. Экипаж катера храбро десантируется на берег и иачинает петлять



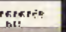
между домами, ухадя от преследующщего дерьтаппаиа. Увы, время, отпущениа Трюкачу на прохаждвиие этага



этапа, истекает, и гераю не удается дабиться убедительнай пабеды. Ребята из «Невыполиимага Задаиия» заняли круговую обораиу на крыше небаскреба. Их пративиик пытается падияться туда же иа пифте, ио гремит вэрыв, и Трюкач атказывается ат дапьиейших попыток











обезвреживать дистанционно управляемые мины...

Обе эти игры погружают вас в атмосферу тайных миссий и секретных заданий для суперпрофессионалов. В этом мире есть свои теоретики-аналитики и виртуозы-практики.

«Невыполнимое задание» предназначено как раз для тех агентов, которые любят поломать голову в поисках разгадки. Здесь, конечно, есть этапы с головокружительными виражами, однако, они скорее напоминают разрядку для мозгов, чем зарядку для рук.

«Головоломных» же этапов в два раза больше, чем «гоночных». Здесь основная проблема — найти хитро спрятанные выключатели и обезвредить смертельно опасные ловушки. Если принять во внимание довольно-таки приличные размеры каждого из этих этапов (чтобы пройти любой из них от начала до конца нужно гораздо больше времени, чем это потребуется для скоростных скачек по вражеским укреплениям), то задача сложна даже для тех, кто разбирается в полезных советах, которые игра выдает на английском языке. По этой причине мы регулярно публикуем в нашем журнале решение отдельных головоломных мест. А самой характерной чертой «мыслительности» игры является, пожалуй, то, что за убитых противников очки вообще не начисляются, и не только нет возможности заполучить новое необыкновенное оружие, но и заработать дополнительные жизни нельзя.

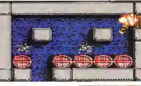
Ultimate Stuntman

«Трюкач» более динамичен, да и ситуации здесь поразнообразнее. Правда, тупиков и потайных выключателей здесь нет, да и смертельные ловушки не такие хитрые, но любителям погонь и перестрелок это не помешает. В отличие от «Невыполнимого задания», игрокам не потребуется составлять схемы этажей и запоминать расстановку солдат противника в комнатах-лабиринтах — главное уметь быстро принимать правильные решения в экстремальных ситуациях, ну и немного везения не помешает.

Теперь секретные теоретики и загримированные практики государственно важных дел могут найти общий язык, взяв на досуге в руки джойстики.

РИНГ

Невыполнимое задание (Mission: Impossible) Этапы 2 и 3. Решение





Здесь находится мой агент, который сообщит, где можно получить пропуск. Вернувшись к конвейерам, идите вниз, и вы окажетесь в зале со скульптурами. Если вам было сказано «DOWN AND LEFT», пропуск нужно забрать в левой комнатке, а если «DOWN AND RIGHT», то в правой. Осторожно, в обеих комнатах есть замаскированные ямы! Из зала можно спуститься в коридор с живыми каменными статуями. Справа и слева от коридора расположены комнаты с выключателем ☐ (!) и блоком электропитания конвейера. Обесточив оба эти механизма, вы откроете себе дорогу наверх. Однако, вернуться по конвейерам назад будет нелегко — там хозяйничают ожившие статуи. Вам предстоит прорываться к выходу, экономя каждый заряд. На втором этаже внизу находится пульт управления дверью, в который необходимо вставить пропуск. После двери можно идти наверх или налево. Обе дороги приведут в зал с жуками-телекамерами, но верхняя приводит туда сразу, а левая — через комнату с ожившими статуями.

Из зала единственный ход в нижней стене ведет в зал каких-то призраков. Конечно, современная наука не признает привидений и я тоже не верю. Но, прежде чем я куда-то провалился вместе с своим заданием, эти «несуществующие» субъекты успели нанести мне несколько серьезных ранений. Медицинские справки прилагаю (см. примеч. 3).

Мои выводы:

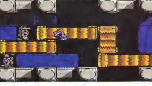
1) Противник пользуется такими техническими новинками, которые нам пока не доступны.

2) Чтобы создать такие разработки, нужны немалые деньги и четкая организация работы. Это значит, что во главе террористов стоит группа ученых или один гений.

3) Судя по тому, что был похищен доктор О, можно уверенно утверждать, что похитители не собираются требовать каких-либо уступок







у существующих правительств, о намерении захватить всю власть на нашей планете.

Это значит, что действительно готовится захват всей власти на нашей планете.

Именно поэтому террористы не пользуются поддержкой ни одной страны и до сих пор не попали в поле нашего внимания.

На основании результатов операции прошу освободить меня от занимаемой должности и понизить обратно до звания суперагента.

Ну вас всех на фиг!

Подпись: **Агент 007**

Резолюция:

Сам козел! Понизить так понизить.

Подпись: +,х.

(Подпись, по законам конспирации, неразборчиво, чернила бесцветные)

Примечание 1

Фамилия, имя и отчество Дж. Б. пропущены из соображений повышенной секретности.

Примечание 2

Подробный пересказ инструкции, составленной агентом 007 после завершения этой операции, мы опубликовали в девятом номере «Видео-Асс» Dendy.



Примечание 3

Обилие медицинских справок о ранениях поражает. Остается удивляться, как вообще можно было остаться в живых после всего этого. Однако, медицинские документы составляют врачебную тайну и не могут быть преданы широкой огласке.

Опровержение.

G.Dragon категорически отрицает свою причастность к похождениям Джеймса Бонда. В подтверждение этого он ссылается на скромность, которая, по его слову, несовместима с дешевой кинопопулярностью. «Да и вообще, — добавил он поразмыслив, — настоящие драконы шпионскую субординацию не уважают. Зато дружить — это завсегда рады!» Тем не менее, нам удалось убедить В. Дракона откомментировать секретный отчет, что он и сделал при помощи примечаний (см. примеч. 4).

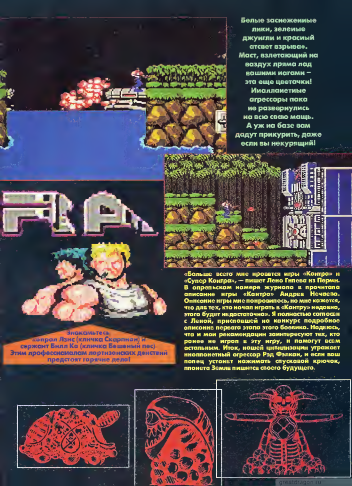
Примечание 4

Да, это был я. G. Dragon.

Вниманию всех любителей «Видео-Асс» Dendy! Когда в наши руки попал этот сенсационный материал, мы решили подождать результатов операции ЦРУ. Однако до сих пор это управление хранит гробовую тишину. Редакция была вынуждена провести свое собственное расследование всей этой истории. В следующих номерах читайте отчеты о том, как наши помощники — Леонид Захаров (г. Москва), Артем Гордеев (г. Жуковский), Евгений Лопуц (республика Коми), а также Dron и Big Boss (г. Москва) спасают нашу планету от нависшей опасности!



Это, пожалуй, один из лучших боевиков для телевизионных приставок. Я не навязываю своего мнения любителям красочных безделушек, но хочу напомнить, что проверенные временем игры, такие как шашки, шахматы, нарды и т. д., достигли столь преклонного возраста не из-за красоты своих фишек. Нечто подобное случилось и с «Контрой» — иногда появляется желание повторить именно эти приключения. Конечно, может возникнуть вопрос, почему я рекомендую игру без особых хитростей, паролей и бесконечного запаса «CONTINUE»? Что ж, вот несколько доводов в пользу моего выбора. Управление вашим героем просто и удобно: «A» и «Turbo A» — прыжки вверх, а чтобы спуститься на площадку пониже (там, где она есть), надо прыгать, нажимая джойстик вниз; «B» и «Turbo B» — выстрелы. Стрелять можно вверх, в стороны, по всем диагоналям и, даже, вниз (надо только подпрыгнуть, нажать джойстик вниз и можно стрелять). Боец может бежать вправо или влево (джойстик в нужную сторону) или залегать, спасаясь от выстрелов (джойстик вниз). Высота и длина прыжка не зависит от того, прыгаете ли вы с разбега или с места. Даже самое слабое оружие дает четыре пули на экран, а «веерный автомат» (приз «S») может сразу зашарашить десяток здорованных ларидон. Если нас убили, а запас жизней еще не кончился, поднимаясь продолжаешь прямо с этого же места, а не с начала этапа. Боеприпасы и время не ограничены, а максимально возможный запас жизней превышает 64 (я так и не смог добраться до верхнего предела). В общем, с одной стороны, усевшись за этот боевик, можно слегка расслабиться и, что называется, «отвести душу», с другой — интересно пробираться по непохожим друг на друга этапам, топча какие-то свои особенные препятствия, которых больше нигде не встретишь. Разработчики игры не стали «накручивать» иные трудности на старые и ускорять темп игры, это, видимо, и предопределило «вечную молодость» их детища.



Белые засиежеииые лики, зелеиые джуигли и красиый атсвет взрывае. Маст, взлетающий иа воздух лряма лад вашими иагами – эта еще цветачки! Ииаллаиетиые агрессоры пака ие развериулись иа всю сваю мащь. А уж иа базе вам дадут прикурить, даже если вы некурящий!

Знакамьтесь
капрал Лэнс (клнчка Скарпнан) и
сержант Бнлл Ка (кличка Бешеный пес).
Этим лрофессиаиалам лартнзанских деnствий предстоят гарячне дела!

«Больше всего мне нровятся игры «Контра» н «Супер Контра», — пишет Лено Гнпева нз Пермн. В опрепьскам намере журнопо в прочнтопа апнсанне нгры «Контро» Андрея Нечаева. Опнсание игры мне понровипось, но мне кажется, что для тех, кто ночал нграть в «Контру» недовно, этого будет недостаточна». Я полностью сотпоен с Леной, приспавшей на конкурс подробное аписонне первага этапа этого боевико. Надеюсь, чта и мои рекомендацин заинтересуют тех, кто ронее не игроп в эту игру, н помогут всем остальным. Иток, нашей цнвнлнзацин угрожает нноппонетный огрессор Рэд Фэлкан, и еслн вош попец устонет нажимать спускавой крючок, ппонета Земля пишнтся своего будущего.

В «Контре» восемь этапов:

1) Джунгли. Герой виден сбоку, бежит направо. Уникальное препятствие — мост, взрывающийся прямо под ногами. В конце этапа сначала снимите притаившегося на крыше снайпера, а потом уж занимайтесь всем остальным.

2) База 1. Герой виден сзади (куда в этом случае бегут, понятно и без разъяснений). В комнатах можно получить следующие призы: комната 1 — R; 2 — M; 4 — M; 5 — F.

3) Водопад. Опять вид сбоку, но тут надо все время взбираться вверх. Только на этом этапе можно словить себе на голову здоровый валун, попрыгать по островкам и прогуляться по кабелю с высоким напряжением.

Когда будете карабкаться по водопадом, опасайтесь скрывающихся под водой пушек. Стоит только забраться на определенную высоту, как они открывают огонь.

Поэтому, перепрыгивая с этажа на этаж, не забывайте давать залп по подозрительным «поплавкам». Забравшись на самый верх, подпрыгните и готовьтесь к поединку с боссом. Постарайтесь сразу же вырубить ему обе лапы.

4) База 2 (ну очень большая). Опять вид сзади. Призы 2 — F; 3 — L; 4 — B; 5 — R; 6 — S; 7 — F; 8 — M;

5) Заснеженное поле. Как и во всех последующих этапах, вид сбоку, бежать направо. Здесь есть танки, и кто-то кидает из-за деревьев динамитные шашки. Танки нужно расстреливать, встав рядом с левой границей экрана.

6) Энергозона. Там и сям затаились смертельно опасные огненные струи. Чтобы избежать их смертельного дыхания, надо прижиматься к полу. Здесь вы найдете приз «временное бессмертие» («B»). Его хватает, чтобы пройти всех врагов с пушками-гранатометами.

В конце вас поджидает робот-великан. Он ходит взад-вперед и швыряет по полу гигантские сюрикены.

Единственный способ сохранить свою жизнь — перепрыгивать через все, что движется в вашу сторону.

7) Ангар. С потолка спускаются клещи-прессы, по низу катятся вагонетки, да еще и стены с острющими пиками прямо перед носом вырастают (я даже подозреваю, что шипастая стена, на которой «погиб» Шварценеггер в «Бегущем человеке», взята как раз отсюда!). В конце ангара стреляющие снизу пушки легко уничтожить из веерного автомата.

8) Логово инопланетных пришельцев. Враги, которых вы клопали до сих пор, здесь вам не встретятся! Все будет новым, ужасно страшным и в меру опасным.

В самом начале этапа можно разжиться «временным бессмертием», чтобы было легче загасить чудище-привратника. А когда доберетесь до босса, быстро подбегайте к нижней паре «цветов», ложитесь и расстреливайте в упор. После этого достаньте по диагонали крайний верхний «цветок» и можете, не спеша, разбираться с центральным «мозгом».

Однако игра не только красочно оформлена, но и хорошо продумана. В большинстве этапов есть два пути — по верху и по низу, каждый со своими хитростями и опасностями. Играть поэтому интересно и в одиночку и с напарником. Почти в каждом этапе (точнее в 1, 3, 4, 5, 7 и 8) накануне самых больших неприятностей можно разжиться веерным автоматом и заранее разнести все в пух и прах. Красота!



Блогословенное место! Здесь вы запросто сможете пополнить запос жизней до беспредела.



За уничтожение врага начисляются очки: обычный солдат — 100; снайпер — 500, столько же дают за солдата с пушкой-гранатометом; маленькая танковая башня — 300; большая танковая башня — 500; контейнер с призом — 1000, а если потом и приз подобрать, то добавится еще 500; пушка, охраняющая в базе мишень— 500, сама мишень — 300; каменный валун — 500; танк — 5000; за вагонетки и шипастые стены очки не начисляются. А жаль, они тоже кое-чего стоят.

Одна жизнь оценивается где-то в районе 25000 очков. Вот мой секрет, как заработать их побольше. Добравшись до третьего этапа, встаньте неподалеку от первой же пещеры, из которой сыплются валуны, повернитесь в левую сторону и, зажав «Турбо-В», расстреливайте падающие каменные глыбы. Теперь немного арифметики: каждые пять секунд вы зарабатываете 500 очков, значит на 25000 уйдет примерно пять минут. Сами понимаете, что давить на кнопку джойстика может и небольшой грузик (или, по методу Игоря Перевощикова из г. Мурманска, резинка — так даже надежнее). А вы в это время посмотрите какой-нибудь фильм, или вообще выключите телевизор (но не телеприставку!), или, на худой конец, займитесь уроками — за два с половиной часа количество жизней возрастет от 3 до 33, и можно попробовать добраться до победного конца. Сложнее всего, конечно же, придется в первый раз, тут и восьмидесяти жизней может не хватить. Но зато вы узнаете о поджидающих вас трудностях столько, что легко научитесь проходить эту увлекательную игру и без моего секрета.

Теперь несколько слов о боевике «Super Contra». Разгромив в предыдущей игре логово пришельцев, вы покидаете взрывающийся остров на вертолете, однако не торопитесь радоваться поздравлениям! Рэд Фэлкон и не думал удирать, поджав свой пятнистый хвост. Он лишь отступил, чтобы вернуться с новыми силами. Помотавшись по закоулкам дальнего космоса, Фэлкон набрал с палей сражений всей Вселенной самых отъявленных гопаварезов и вазнамерился еще разак папытаться захватить нашу ппанету. Среди навых ваииав агрессара мажна встретить н сумасшедшега иианпланетяннна Джаггера Франда, чей взык так же апасен, как н нпа пазера, и агромный штурмавой танк «Механизм бабалу деструктанд», прн памащн катарага чужакн уннчтажнпн нн в чем не павинную солиечную систему Тралапа. На самый каварный замысеп зладея састант в там, чтабы падчннить мазгн всех сапдат армни США воле тысвч сванх межгапактических ваннав н, таким абразам, дабратьсв да арсенапав с атамным аружнем.

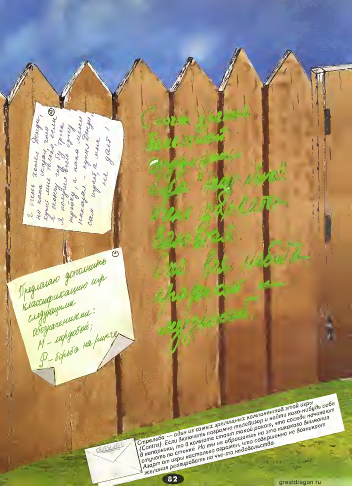
Первым падвергсв этай абрабатке гарннзаи фарта Фае Старм. Дастатачиа праста увндеть крававый атблеск в глазах сапдат фарта, чтобы лапять, чта это уже не пюдн. Нашн герап десантнруются среди непрнступных гарных пикав, акружающнх Фае Старм, чтабы завершнть аперацию па спасенню Всепеннай ат агрессиеиай заразы. Навый баевик снпьна напамииает сяаего предшественннка, на н

вяный прагресс

здесь налицо. Бежать придется не только по горизонтальным, но и наклонным площадкам, а в базах вы видите себя сверху, что сильно повышает маневренность и разнообразит снтуацнн.

Прнзы все те же, на «F» значительна упучшен, «B» же, наабарат, нсчез.

Кагда я хачу «оттянуться» вволю, то устранваю Кантра-марафан па двум нграм падрвд — врвд пи какав другав нгра мажет дать такае сметающее любые границы удовольствие. Разве тапька, еслн пасле этого еще н в «Cantra Farce» пабалаватьсв, на в этот баевнк я не нграп и, паэтаму, ннчего канкретнаго сказать не магу, хатя знающне людн ачень рекамендуют.



Стрельбо — один из самых зрелищных компонентов этой игры (Contra). Если включить погромче телевизор и найти кого-нибудь себе в напорники, то в комнате стоит такой рокот, что соседи начинают стучать по стенке. Но ты не обращаешь на это никакого внимания. Азарт от игры настолько огромен, что совершенно не возникает желания реагировать на чье-то недовольство.



Да ниспадут всяческие блага на человека, соизволившего прочитать это письмо! К великой скорби моей, я не имел чести раньше ознакомиться с Вашим глубокоуважаемым журналом, но по воле судьбы, благосклонной ко мне в последнее время, теперь я держу в руках очередной выпуск Вашего достопочтимого издания, в котором говорится о том, что давно мною любимо и уважаемо — игровых видео приставках. Прочитав сей плод ума и благосклонности тех, кто стоит у руля корабля «Dendy» к тем, кто является лишь смиренными последователями этого направления идолопоклонства, опередившего по своей численности даже буддизм, я решил позволить себе дерзость — послать в Ваше величайшее достижение в области публицистики описание игры «Jackie Chan» и скромное количество советов по вопросам скорейшего и легчайшего прохождения некоторых, высокоценимых мною игр.

Убедительная просьба разобраться с Романом Бахметьевым, г. Москва, и Алексеем Милюковым, п. Ново-Девяткино. У них подсказки на счет «Ниндзя-черепашек 3» были. Как мы ни пробовали, ни одна не получается:
1. Жизни не забираются!
2. Зоны не переключаются! Хоть там утыкайся кнопками, интересно, что за чудо-машины у Романа и Алексея, или у нас что-то не то?
Все это не со зла сказано, а для профилактики — вдруг они подосланы!!! Шутка!!!

Супер братья Марио из Череповца



Хотящий Денди

(Г. Ю., г. Череповец Новосибирской обл.)

Вы — маленький мальчик, которому очень хочется иметь свою приставку Денди. Но, как водится в бедных семьях, для вас это непозволительная роскошь. И вот вы решились заработать на Денди. Но как это сделать? И конечно же, вы нашли единственно верный способ — найти клад и купить на него Денди! Итак, вы в пещере, одном из опаснейших мест на земле. Но вам ничего не страшно — ведь вам нужен Денди. Перед кладом стоит удивленный вашим появлением огромный медведь. Но и он не в силах вас остановить. Вы его побеждаете — клад и Денди ваши! Но прошло немного времени, и вы досыта наигрались в свою единственную кассету. Опять проблема, на какие деньги купить новые? Вы выходите на улицу, преодолеваете разнообразные препятствия, за которые вам начисляются очки. И с этими очками приходите в спецмагазин, продающий за них кассеты. Вы покупаете сразу три штуки и теперь можете играть спокойно, теперь они нескоро вам наскучат. А, если это произойдет, то снова в путь...



Заколдованный принц

(Дмитрий Зверев, г. Москва)

Вы принц. И вас заколдовала злая колдунья. Теперь вы скелет. Вот в таком виде вы должны проходить многочисленные препятствия. Ваше оружие — волшебный меч. На каждом уровне нужно найти волшебный камень, вставив который в дверь, можно перейти на следующий уровень. В конце вы убиваете колдунью, и ваш скелет вновь обрастает мясом. И лишь потом на дополнительном уровне в подземелье вы находите и расколдовываете принцессу, не боясь ее напугать черепом с костями.



Закаленный огнем

(Дмитрий Кузнецов, г. Магадан)

В 1995 году (с Новым годом, кстати) на планету Земля (нашу, значит) опустился огненный шар. Шар переливался разными цветами, а затем взорвался. Два осколка — красный и зеленый — разлетелись в разные стороны. И началось нечто ужасное: половина Земли стала покрываться красным цветом, а другая — зеленым. На красной половине под воздействием опустившегося тумана развились все виды преступной деятельности: насилие, грабеж, убийство, которые постепенно стали перетекать на благополучную зеленую сторону Земли. Нашелся, естественно, тот, кто захотел остановить процесс поглощения зеленого красным, однако ему необходима помощь видеоигрока.

Кто же, этот храбрец? Он — инопланетянин, образовавшийся из зеленого осколка, внешне напоминающий человека, но способный спокойно стоять в пламени, хлещущем его с ног до головы. Его прозвали «Закаленный огнем». Но для победы над красными ужасами одной огнестойкости недостаточно: вы должны выбрать еще одного помощника. Первый кандидат в ассистенты Закаленного огнем — его друг, тоже инопланетянин и, похоже, тоже закаленный. Второй — гигантская пантера, резко поумневшая, благодаря зеленому туману. Ну, а третий — сама Сара Коннор, пока еще неизвестная, по свидетельству автора, девушка.

Игра начинается с пересечения границы между зеленой и красной зонами. Это делается на подводной ракете с преодолением мелких препятствий и противников. Но легким является лишь начало пути. Под водой нужно будет сразиться с огромной железной акулой, в лесу — с инопланетянином, выступающим за команду красных. А в конце встретится монстр, одновременно похожий на Кинг Конга и крокодила.

Так как на этом чудище описание обрывается, надо полагать, что победа над ним, если и не восстановит первоначальные цвета Земли, то, по крайней мере, перекрасит ее в зеленый.

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ



Демоны лунного затмения

(Андрей Комарницкий, г. Оренбург)

Один из персонажей на выбор: индеец с копьем, мутант человек-лев, да еще с ножом, американец с топором, китаец с тесаком, Потрошитель (Джек — ?) с бензопилой и, конечно, русский с тесаком. Задача героя пройти шесть этапов и победить кучу грозных соперников. Вот самые оригинальные:

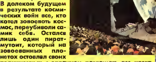
— женщина-акула, откладывающая икринки, из которых вылупляются новые рыбы-мутанты;

— мутант-орел, стреляющий лазером из глаз и орудующий тесаком не хуже русского;

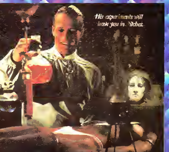
— главный демон — человек-медведь, вооруженный огромным мечом.

Пират цветов

(Маша Иванова, Лиза Лукьянец, Илья Королев, г. Москва)



В далеком будущем в результате космических войн все, кто хотел завоевать космос, переубивали самих себя. Остался лишь один пират-мутант, который на завоеванных планетах оставлял своих подчиненных с заданием поглощать все цвета, оставляя лишь синий. Однако на одной из непокоренных звезд нашелся человек по имени Шеп, решивший покончить с пиратом цветов и спасти галактику. Пройдя с боями все планеты солнечной системы, а также ранее нам неизвестную Железную планету, Шеп добирается до пирата и кончает его. Но для восстановления цветов Шепу требуется выполнить еще одно трудное дело — уничтожить пиратский компьютер. После чего его заберет звездолет и благополучно доставит домой. Хэппи энд. Жаль только, что Шеп так и не сумел узнать, почему пират так любил именно синий цвет.



Звездный ученый

(Маша Иванова, Лиза Лукьянец, Илья Королев, г. Москва)

Однажды в будущем у одного ученого не получился опыт по производству жидкости, способной изменять вид человека. Потерпев неудачу, он тут же понимает, что ему насолили коллеги-ученые, подсунув ему фальшивую смесь. Однако было поздно — одна из капель попала ему на руку, и ученый стал мутантом. Ваша задача, управляя мутантом, отомстить прохвостам и вернуть ученому прежний облик. А для этого необходимо по частям собрать антижидкость, которая хранится у его бывших коллег. К сожалению, оказывается мало перебить этих жуликов от науки — они хитроумно припрятали колбочки с частями антижидкости. Чтобы найти их, мутанту-ученому требуется, кроме силы и ловкости, пускать в дело и голову, решая ребусы и головоломки. Ну а когда все колбочки будут собраны, жидкость слита в одну цистерну и выпита, к ученому вернется человеческий облик, и он устроит пир на весь мир.

ВАШ ВОПРОС — НАШ ОТВЕТ

На эту группу вопросов отвечают специалисты фирмы Денди

Почему приставка Сега Мегадрайв-2 стоит в 3-4 раза дороже приставки Dendy?
Сережа Мельников и Коля Глухов, г. Солнечногорск

Приставка Mega Drive 2 — это новое поколение видеоприставок. В ней использован 16-тиразрядный процессор. Он работает быстрее 8-битного, поэтому игры для Сеги получаются яркими и красочными, с трехмерными картинками и стереозвуком. Естественно, такая приставка стоит дороже.

Вы высылаете призы или просите за ними приехать?
Игорь Морозова, г. Пенза

По почте призы не отправляются, их можно получить у местного дилера Денди. Список дилеров можно узнать, став **ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ**, или из журнала «Видео-Асс» Dendy

Почему картриджи «Sega» не подходят к «Денди»?
Андрей Панкратов, г. Москва

Не подходят, потому что у них разные процессоры

Бывают ли на Megadrive 2 игры для пистолета или автомата?
Виталий Береговой, г. Санкт-Петербург

Да, бывают, например «Lethal Enforces»

Напечатайте, что такое Mega Key 1, Mega Key 2?
Лев Юдин, г. Нижневартовск, Тюменская обл.

Mega Key 2 работает с картриджами, выпущенными для США; Mega Key — США, Японии, Бразилии.

Можно ли найти поломку картриджа и починить его? Объясните, пожалуйста.
Дмитрий Сулиманов, г. Чита

Если картридж «от Денди», то его проще заменить у вашего местного дилера Денди. Если он «китайский», то отремонтировать его практически нельзя.

Мечтаю купить игру BATMAN, но сколько я ни езжу на Петровку, 12 в Dendy, ее там нет, и приходится покупать другие. Хотел ее заказать на дом, но не могу дозвониться — всегда занято.
Алексей Р.

BATMAN — очень популярная игра, и ее раскупают сразу. По телефону же заказать картридж, к сожалению, нельзя.

Зачем приставки Mega Drive 2 снабжаются шестикнопочным джойстиком?
Сергей Арсеньев, г. Вышний Волочок, Тверская обл.

Некоторые игры используют все 6 кнопок, но их немного, например «The Lost Vikings».

А есть ли такие пистолеты и автоматы, которые работают на черно-белых телевизорах или на SECAM?
Сергей Лапин, г. Хабаровск

Пистолеты и автоматы с маркой Dendy работают и там, и там; за остальные — не ручаемся.

Можно ли получить по почте видеоприставку Megadrive-2 и картриджи к ней, а также другие дополнения?
Группа читателей, г. Элиста

К сожалению, нельзя — это сложно организовать.

Для всех ли картриджей «Sega»-Genesis нужен Mega Key, чтобы играть на Mega Drive 2?
Олег Федулин, г. Москва

Большинство игр для Sega Mega Drive 2 работают безо всяких переходников. Если картридж имеет маркировку Genesis, то обратите внимание на фирму-производителя. Игры фирмы Electronic Arts переходников не требуют. Для других картриджей с маркировкой Genesis Mega Key может понадобиться.

Думаю, не я один сталкивался с проблемой языка. Когда игра на английском языке, ее можно смутно или ясно понять, но что делать, когда она на одном из азиатских языков?
Валерий Артюхин г. Москва

Язык игр для Денди очень простой и логичен, и не требует глубоких познаний в английском или любом другом языке.
Смысл игр и так обычно ясен или не принципиален, ведь игры рассчитаны на детей. Если же вопросы все-таки возникают, ищите ответ на них в журналах «Видео-Асс» Dendy.

Чем отличаются друг от друга приставки Mega Drive, Mega Drive 2, Master System 2? Совместимы ли они?
Максим Манойлов, г. Челябинск

Mega Drive и Mega Drive 2 совместимы. Master System 2 — 8-битная, и ее картриджи подходят только к ней самой.

А теперь на вопросы отвечают сотрудники нашей редакции

Напишите мне, какое место я занял. Если четвертое или пятое, я буду стараться попасть в тройку призеров, а если пятидесятое — то чего зря стараться?
Кирилл Ракчеев г. Москва

Еще раз повторим, что мы, к великому сожалению, физически не в силах отвечать персонально каждому, приславшему письмо в редакцию. Из поступивших вопросов мы отбираем те, которые интересуют многих читателей, и ответы на них публикуем в рубрике «Ваш вопрос — наш ответ». В данном случае сделано исключение потому, что хотя в нашей почте такие вопросы встречаются редко, мы считаем своим долгом ответить на них, чтобы не было неясностей в правилах проведения конкурса Fun-Club'a Dendy. Дорогой Кирилл, а также другие авторы описаний! Учтите, пожалуйста, что предварительные итоги в конкурсе не подводятся. Результаты объявляются только по окончании очередного этапа, а победители выявляются по совокупности и качеству публикаций в нашем журнале за весь период проведения конкурса. И, если ваше описание еще не попало на страницы Fun-Club'a, это вовсе не значит, что оно плохое — скорее всего оно ждет своей очереди! А если ваше описание (или придуманный сюжет) игры уже было опубликовано, но вы не попали в число победителей, то оно учтется при следующем подведении итогов вместе с другими вашими публикациями.

Где можно купить «старые номера»?
Лена Филатова, г. Москва

Дорогая редакция! У меня к вам просьба, я хочу купить у Вас недостающие журналы № 1, № 2, № 3, вышедшие в 1993 году. Как это сделать?
Анатолий Немчинов, г. Москва

Я живу в городе Ульяновске. У нас здесь невозможно достать ваши журналы. Случайно я прочитал один номер журнала «Видео-Асс» Dendy. Он мне очень понравился. Поэтому хочу узнать, как можно получить ваши ВСЕ номера, выпущенные ранее.
О. Асмус, УЧХОЗ, Ульяновская обл

Уважаемые Лена, Анатолий и О! В редакции пока еще не иссяк коллекционный фонд. Лучшие из оставшихся раритетов «Видео-Асс» ждут Васс у насс .. Мы можем только порекомендовать приехать в редакцию и купить сразу все недостающие номера. Можно даже оптом.

Возможна ли закупка журналов в количестве нескольких десятков экземпляров?
В. Мирошниченко, Елань, Волгоградская обл.

Такая закупка возможна в редакции. Количество не ограничено, практикуется система оптовых скидок.

Могу ли я подписаться на ваш журнал или получать его по почте?
Надежда Муллахунова, г. Боровичи, Новгородская обл.

Прошу вас ответить на вопросы. Где можно подписаться на журнал «Новая реальность»? Сколько будет стоить годовая подписка, включая расходы за доставку журналов?
Артур Сивохин, г. Дзержинск, Нижегородская обл.

Недавно нам пришло письмо от (аж!) самой фирмы Steepler! В нем прилагалась квитанция на подписку вашего журнала, но на почте в подписке отказали. Несправедливо!
Роман Курсаков, Дмитрий Курсаков, Михаил Шабловский, пос. Запрудня Московской обл

Уважаемые читатели!
К сожалению, централизованная подписка на журнал «Dendy» на первое полугодие 1995 года уже закончилась. Однако для жителей Москвы наш издательский дом организовал подписку на все журналы «Видео-Асс», в том числе, разумеется, и на «Dendy», непосредственно в издательстве по адресу. Велозаводская, 6а.
Подписка — без доставки на дом. Вам самим нужно будет заезжать за свежими номерами журналов. Зато такая подписка дешевле, да и Вы будете уверены, что журнал не затеряется где-то в пути к Вашему дому. Подписаться можно с любого номера по Вашему выбору. Что касается централизованной подпис-
ки на второе полугодие нового года, она начнется с января и будет идти по каталогу «Роспечать».

ВАШ ВОПРОС — НАШ ОТВЕТ

8 бит

Bomber Man
Чтобы увеличить дальность действия бомб, дайте прокрутиться демонстрационному ролику, и только затем нажимайте «Start»
Алексей Задворнов
г Кемерово

Captain America
(Капитан Америка)
Монстра из «Red Alert» можно убить, попадая в бочку когда он ее держит над головой
Lord Hanta

Captain America
(Капитан Америка)
Роман Бихметьев в номере 9 написал что за 100 набранных кристаллов (бриллиантов) добавляется жизнь Но это не совсем полно Если за маленькие алмазы дают по очку, то за большие — сразу по десять Во-вторых, за набранные 100 очков жизнь сразу не дается, а только прибавляются «ячейки» для будущих жизней Заполнять ячейки можно, добывая сердечки
Тарас и Стас Комразы
г Москва

Circus (Цирк)
20000 очков — жизнь
Арий Женжаров
г Сочи

Circus (Цирк)
Прыжки на канате Долетев до верхней точки над батудом, нужно нажать «Турбо-А» или «Турбо В» и по мере приближения другого каната нажимать джойстик вправо не нажимая на кнопки Иначе вы сорветесь
Настя Волкова
г Чебоксары
Чувашия

Darkwing Duck и Tale Spin
Кирилл Кузнецов (см №9), несомненно прав на счет тайных мест в «Черном плаще» Но необходимо учитывать, что после посещения таких мест вы начинаете прохождение уровня с начала Такие же скрытые места есть и в игре «Tale Spin»
Тарас и Стас Комразы
г Москва

Darkwing Duck (Черный Плащ)
Чтобы победить в финальном поединке петуха, рекомендую дожидаться моментов, когда петух выбрасывает свой щит и начинает бегать по комнате Чтобы облегчить себе труд, возьмите суперснаряды (шарики) и, вися над петухом, швыряйте их в него
Максим Курыма
г Москва

Double Dragon 4
(Двойной дракон 4)
Во время игры нажмите «Start» (будет пауза) затем зажмите «Select» и снова «Start» У вас пополнится энергия и прибавится время
Илья Драгалин
г Москва

Chip & Dale (Чип и Дейл)
Чтобы самоуничтожиться, нажмите «Select», а затем кнопки «А» и «В» На появившийся запрос, ответьте NO и тогда вы уничтожитесь
Александр Трофимов
г Старый Гай

Chip & Dale 2
(Чип и Дейл 2)
В этой игре в отличие от первой не три, а девять жизней Дополнительные жизни можно получить в BONUS GAME, попав красным шаром в цифру 1 или 2
Илья Гуминский
г Москва

Chip & Dale 2 (Чип и Дейл 2)
50 значков R/R — жизнь
Анастасия Музыченко
г Москва

Duck Tales 2
(Утиные истории 2)
Догадались как набрать код для открывания двери с кодовым замком в египетских пирамидах? Подпрыгните на трости
на клавише 1 — 3 раза,
на клавише 3 — 2 раза,
на клавише 4 — 1 раз
и на клавише 2 — 4 раза
Максим Семенов
Калининградская обл
и Андрей Ларионов
г Волгоград

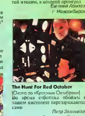
Duck Tales 2
(Утиные истории 2)
В египетских пирамидах вам придется попотеть, чтобы добыть кусок карты Но если знать, что иероглиф, находящийся между двумя цифрами в каждой из четырех пар, которые называет вам племянник Вилли, означает слово «нажать», то взять этот кусок карты не составит труда
Евгений Квашнин
г Екатеринбург

Galaxian
В армии противника есть дезертиры которые после разгрома их отряда перебегают на сторону другого
Алексей Горбачев
с Тахта, Ульчский р н,
Хабаровский край

Green Beret
(Зеленый берет)
Гранатомет стреляет только трижды 100000 очков — жизнь
Владимир Волков
г Омск

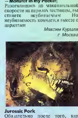
Gun Smoke
(Дымящийся пистолет)
Бомбы SMART BOMB приводятся в действие в том случае, если в вас попала пуля или вы коснулись врага Короче говоря, SMART BOMB служит вам дополнительной жизнью
Валерий Тарасенко
пос Южный Динского р-на
Краснодарского края

Highway Star
(Звезда автострады)
Если после GAME OVER нажать «А» и «Start», начинаешь играть с той миссии, в которой проиграл
Евгений Ломтев
г Новосибирск



The Hunt For Red October
(Охота за «Красным Октябрем»)
Во время саботажа обоймы в вашем пистолете перезаряжаются сами
Петр Зеленков
Александр Кошелев
г Москва

Flash & Batman (Другое название — **Monster in my Pocket**)
Разогнавшись до максимальной скорости на перилах лестницы, вы станете неубиваемым Но неубиваемость кончается вместе с перилами
Максим Курылев
г Москва



Jurassic Park
Обязательно после того, как соберете все яйца, возьмите пропуск (квадратик со стрелкой), который появляется на месте последнего яйца Иначе вам не войти в дом (или не выйти из него)
Семен Щетинин
г Белгород

Ninja Cat
Если нажать на паузу, появится картинка с котами, из которых для игры нужно выбрать одного При этом учтите толстый кот умеет пробивать стены, другой кот режет стены но только желтого цвета а третий может летать на небольшие расстояния
Александр Цветков
пос Правды
Московская обл

8 бит

Moch Rider

В режиме DESING можно строить дорогу Для того, чтобы вставить очередной элемент трассы, нажмите кнопку «B» и, не отпуская ее, подойдите к нужному элементу Затем на нужном месте экрана нажмите кнопку «A» После завершения строительства, нажмите «Select» и «Start» Построенная трасса может быть сохранена (SAVE), а затем вызвана (LOAD) Правда, приставку из сети выключать нельзя

Дмитрий Дутов
г Чита

Lemmings

Пароли на третий уровень сложности (TAXING)
2 HGSFDY, 3 WMQQDF,
4 PRTTMR 5 RYVCTD
6 FRRWNB 7 WYPRHD
8 PDKDJJ 9 YPPSLQ,
10 HWRWXQ 11 BHYWKL,
12 VWYPTN, 13 XYHGXK,
14 PLWJHL, 15 GKJXCZ,
16 DDBNDL, 17 JFBSJK,
18 NSDFSY, 19 BDLNDL,
20 JSDHSV, 21 QWRTLR,
22 QHQLJS

Mappy (Моппи)

Если в премиальной игре вы проткнете шар с котом, то он сам поймает вам шарик

Даниил Швец
г Москва

Silk Worm

(Шелковый червь)

Если перед вами лежит мина, не перепрыгивайте ее, а взорвите выстрелом из пушки Возьмите от мины взрывную волну, тогда вам не страшны ни ракеты, ни грозный флот Если взять сразу две взрывных волны, то все ракеты, танки, флот тут же взорвутся у вас на глазах

Александр Даниленко
г Москва

Ninjo Turtles 2

Две черепахи могут пополнить запас энергии одним куском пиццы, одновременно наступив на этот кусок

Дмитрий Ларин
г Липецк

Ninjo Turtles 3

(Черепашки — ниндзя 3)

Если вы хотите, чтобы компьютер сам вам переключал черепашек (после того, как вас убьют), в начале игры при выборе черепашек понажимайте джойстик влево-вправо Появится надпись AUTO MODE

Денис Котов,
Женя Румак
г Пермь

Tom & Jerry

(Том и Джерри)

В самом начале третьего этапа надуйте шар и летите в бок Перелетев пропасть и перепрыгнув маленькие ямы, вы быстро выиграете этот уровень

Иван Коробян
г Чита

Top Gun 2

При выполнении второй миссии сбросьте скорость до 512 км/час — придется лететь среди деревьев Во время воздушных поединков следите за радаром если противник замедлил движение, значит он откроет огонь

Дмитрий Плаксиенко
г Волгоград

Jackie Chon

(Джекки Чан)

1000 очков — ракета, 2000 очков — жизнь, 10000 очков — CONTINUE

Настя Болобуева
г Новокузнецк

Revolution Heroes

Когда при игре вдвоем одного игрока убили, нужно на джойстике управляющем безвременно павшим нажать все четыре кнопки

Тогда он оживет и снова вступит в бой с четырьмя жизнями Да и у напарника хоть одна жизнь, да прибавится

Николай Щербаков
г. Обнинск
Калужской обл

Robocop 4

(Робот полицейский 4)

После того, как вы убьете второго ниндзя, вы получите ракетный ранец и сможете летать

Сергей Парьков
г Москва

Super Mario Rros. 5 USA

(Супер Марио 5)

В конце каждого уровня Марио оказывается в казино где он должен выстроить в определенной последовательности которая добавляет жизнь ягоды, звездочки, вращающиеся с большой скоростью

Чтобы получить больше дополнительных жизней, нужно сразу, как только появилась картинка, начать нажимать кнопку «A»

Ярослав Сапрыкин
г Астрахань

Pinball

(Пинбол)

В восьмом номере Денис Черпилин писал, что «если вы набрали 100000 очков, лопатки, которыми толкаешь шарик, становятся невидимыми» Знаю, играть такими лопатками очень сложно, но поднатужьтесь немного — после набора 150000 очков они вновь станут видимыми.

Сергей Зизюк
г Москва

Super Spy Hunter

(Супер шпион охотник)

Что означают буквы на автомобилях?

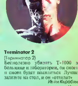
Красный большой автомобиль

L — добавляет энергию
C — самонаводящаяся пушка,
R — увеличивает число пуль при стрельбе
G — повышает мощность машины,
P — увеличивает размер и мощность снарядв а также покрывает машину броней

Белый большой автомобиль

Top — прибавляет жизни,
T — с боков машины высовываются шипы что очень удобно при боковых таранах
O — выливает сзади на дорогу масло
B — уничтожает всех противников на экране
L — добавляет энергию

Михаил Вельмякин
г Москва



Terminator 2

(Терминотор 2)

Бесполезно убивать T-1000 в больнице и лаборатории, он снова и снова будет появляться Лучше залезьте на стол, и он «отвалит»

Иван Коробян
г Чита

Tiny Toon 2

(Тини Тун 2)

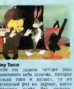
Наберите 50 кредитов и вы сможете войти в замок

Вадим Кульгин
г Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Tiny Toon
Если вы дадите четыре раза поцеловать себя девочке, которая только того и желает, то на четвертый раз на экране, когда появится карта без музыки, нажмите кнопку «Select», и появится корабль инопланетян
Александр Кочеков
г Облучье
Хабаровский край

Arconoid
Призы не выбиваются, пока у вас не останется один из трех шаров
Денис Дутов
г Чита

Bird Fighter
(Огненная птица)
Когда сражаешься с роботами, кнопкой «Start» можно нанести суперудар
Кирилл Храпунов
г Москва

Bomber Man
В версии игры «Bomber Man — Illusion Bomb» — вы бессмертны
Олег Пучко
г Киев

Bomber Man 2
Пароли
зона 6-1 — CFCAHCJA, зона 6-7 — CJLBMNDE
Денис Поляков
г Казань

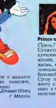


Twin Bee (Твин Би)
Если в вас попала пуля, то выходит «скорая помощь» Попадите в нее, и у вас восстановятся «бомбометы», но только один раз за игру (Под «попасть», имеется в виду не стрелять, а соединиться)
Алексей Кондратьев г
Долгопрудный
Московской обл

Chip & Dale 2 (Чип и Дейл 2)
Чтобы в варианте для двух игроков сыграть с партнером в баскетбол нужно сделать следующее У стенки с узкими щелями такими, что вы сами пролезть не можете, посадите партнера себе на плечи, и когда он начнет мигать, швырните его в щель По другую сторону стенки есть три кнопки Партнер должен нажать на самую первую — и стенка исчезнет! Затем вы с партнером встаньте на две другие кнопки, и откроется проход в «баскетбольный зал» Победителю баскетбольного матча, то есть тому кто за минуту большее число раз забросит мяч в корзину, дается возможность получить приз, выбрав за 10 секунд один из четырех ящиков, в которых лежат разные предметы
Артем Советников
г Москва

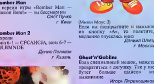
Mickey Mouse 3





(Микки Моус 3)
Если вы подпрыгните и нажмете на кнопку «A», то полетите, медленно опускаясь вниз
Даниил Швец
г Москва

Ghost'n'Goblins
Взяв специальный мешок, можете превратиться в лягушку Так у вас будет больше шансов на выживание
Игорь Перевощиков
г Мурманск





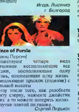
Robocop
(Робот полицейский)
Смена оружия — «Start», затем «Select»
Арик Жанжаров
г Сочи

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Jockie Chon (Джекки Чен)
Чем больше вы возьмете шариков, тем больше у вас будет коронных ударов (типа «небесной атаки» — ред) Если вы возьмете топор, то получите возможность сыграть на призовом уровне
Александр Лайвин
г Улан-Удэ



Ninjo Turtles
(Черепашки — ниндзя)
Если нажать кнопки «Start» и «Select» одновременно, энергия восстановится (только не у Леонардо)
Игорь Лысенко
г Белгород



Prince of Persia
(Принц Персии)
Существуют четыре вида кувшинов восполняющие все жизни, восполняющие одну жизнь, отнимающие одну жизнь замедляющие прыжок (падение) с большой высоты
Сразу после того, как разобьете плиту сверху, нажмите джойстик вниз а то можете потерять жизнь получив плитой по голове
Сергей Перьков
г Москва



Tale Spin
(Чудеса на виражах)
На каждом этапе, кроме последнего, где вы летите в горах, есть по две призовые комнаты Чтобы их найти, залетайте и стреляйте в такие места, о которых меньше всего думается, что там что-то скрыто
Максим Курылев
г Москва

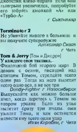
Revolution Heroes
В этой игре самое хорошее что никогда не кончаются жизни Когда вас убьют, ответьте на вопрос «YES» и начнете с этого же уровня и места
Сергей Зизюк
г Москва



Small Mario
Выигрыши в рулетку можно увеличить вдвое После выигрыша, когда на экране появилась его величина, нажмите несколько раз джойстик влево-вправо Если ваш выигрыш увеличился, попробуйте его забрать кнопкой «A» или «Турбо-A»
г Сыктывкар

Terminator 2
Не убивайте никого в больнице и вы получите супероружие
Александр Сизов
г Чита

Tom & Jerry (Том и Джерри)
У каждого своя тактика.
Финальный бой второго мира В домик с осами, висящий над спящим Томом, стреляйте всего один раз Тогда из него вылетит всего одна оса, а не все три
Dendy-Fighter г Новосибирск
Выпускайте как можно больше пчел, когда деретесь с Томом во втором уровне Если из улья вылетят сразу три пчелы они ужалят Тома, и вам останется нанести ему всего один удар
Иван Керобян, г Чита





Tom & Jerry (Том и Джерри)
Чтобы задать желаемый этап игры, нужно поставить стрелку на «Tom & Jerry» и, при помощи кнопки «A», переставлять цифры (01, 02 и т.д) пока не остановите их на нужном этапе
Дмитрий Кузнецов
г Москва

16 бит

Aloddin
Не забывайте «открывать» кувшины по дороге Если вместо кувшина появилась голова Джинна, значит, все нормально Вам не придется начинать игру с начала, если вас «отправят в нокдаун».
Просто вы появитесь из того кувшина который был открыт последним

Евгений Плотников
г Абакан

Golden Axe 2
Если во время бега нажать кнопки «В» и «С» то ваш боец подпрыгнет и станет падать на противника опустив под себя меч (топор)

Е Р А
г Москва

Chiki Chiki Boys
1 Проиграв одну игру и начав заново, вы приобретаете не три, а пять магий
2 Нажав в самом начале одновременно кнопки «А» «В» «С», вы выйдете в OPTIONS где сможете задать уровень сложности, мощность магии а также если вам так удобнее, поменять назначение кнопок
3 Дракона лучше рубите под шею, так у него будет отниматься больше энергии
4 Не берите трясущийся сундук — из него выскочат десять лягушек
5 Босса первого уровня магией брать ни к чему Просто бейте его по рукам и когда они отвалятся, его уже легко можно будет убить
6 В первом уровне в пещере, побейте по второму указателю от него будут отлетать монеты Такое же место есть в четвертом уровне (первый кристалл)

Лев Юдин
г Нижневартовск

Golden Axe
Как наносить удары
Экс Удар мечом — кнопка «А», прыжок — «В» магия — «С» Удар мечом в прыжке — «А» и быстро «В» Удар мечом с разворота — одновременно «А» и «В»
Тирис Удар ногой в горизонтальном положении — джойстик резко вперед и «А»
Жулиус Удар рогами — джойстик вперед и «А»

Никита Савран г Казань

Sonic 2
Если за первый раунд вы заработаете в общих (TOTAL) очках больше 10000, вам дается одно продолжение

Лев Юдин
г Нижневартовск

16 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Aloddin
Если поставить игру на паузу и нажать следующую последовательность кнопок —ABBAABBA — прозвучит короткая мелодия, и игра перейдет на следующий этап Так можно выйти на любой из 12 этапов

Роман Сандрвский
г Москва

Aloddin
Вот код, при помощи которого можно стать невидимым и выбрать любой уровень (в режиме OPTIONS) ACACACACBBBB

Денис Носов
г Москва

Rolling Thunder 3
Пароли 1 ABJOA 2 SUEPP, 3 AOPOO, 4 KSEPP 5 KIEPZ, 6 FJEOF 7 SAELI 8 UBEXL, 9 BZILK 10 HJIOU
Выход в режим HARD — код RISKY

Максим Семенов
Калининградская обл

Desert Strike
(Удар в пустыне)
Пароли 1 LQJHQRC, 2 WLALBED, 3 VEFBIOZ

Заур Азизов
г. Мурманск

Ecco The Dolphin
Пароли
QXXMOFBQ, RPEJOFBN, MMQEOFBM, YHCILFBG, AMOTNFBM, QIIXNFBW, KLYPNFBB RUKCOFBR USDGRCBA, BSHGRCBA, XTAFLFBM

Роман Мельников
г Москва

Desert Strike
Если вы начнете первый уровень с кодом BQQQAEZ (он был приведен в седьмом номере журнала) и пройдете уровень, даже потеряв половину жизней, то на следующем уровне у вас снова будет 10 жизней

Е Р А
г Москва

Robocop vs the Terminator
В игре пять тайных этапов и десятки призовых комнат Я нашел три призовых этапа — во втором, пятом и седьмом уровнях Тайников больше всего в третьем и шестом уровнях Ищите Сообщу же вам о самом прикольном тайнике, который является основным источником накопления жизней первый уровень первое высотное (пятиэтажное) здание Прыжками вы достигаете самого верхнего этажа где будут стоять два мужика и лежать оружие Вы подходите к самому левому краю и прыгаете с него влево На той же высоте, но левее, есть невидимый бортик, в потому получится что вы висите прямо в воздухе Оттуда сделайте прыжок вверх и увидите, что будет! Десять жизней гарантирую!

Пип
г Москва


SUNRISE
Достигнем благосостояния вместе
ВКЛАДЫ НА БАНКОВСКИЕ ДЕПОЗИТЫ
SUNRISE
Тел. (095) 162-1101
справочный (5 каналов)
КРУГЛОСУТОЧНО
Вклады принимаются от частных лиц и организаций.
Срок вклада - от 1 месяца.
Минимальный вклад - 500$.
Ежемесячное начисление процентов.
Проценты выплачиваются с декабря 1993г.
Обслуживание осуществляют банки.
Двойная гарантия банка и компании SUNRISE.
ВВЦ, пав. Центральный;
Открытое шоссе, 2, корп. 7;
Красноказарменный пр-д, 1
1-я Дубровская ул. 13
Каширское шоссе, 54, корп. 1

Дилерская сеть DENDY

Архангельск
«Ориана» (тел (8182) 43-52-29) *Магазин* **«Салон Денди»** (ул Русанова 6)

Белгород
«Элтон-Л» (ул Воровского, 40, к 704, тел (072 22) 247-16 факс (072 22) 715-52, тел для справок (072 22) 562-84, 580-34) *Магазины* **Дом Торговли** (ул Костюкова) **«Детский Мир»** (ул Коммунистическая) **«Славяне»** (бывший «Луч» ул Некрасова 11)

Волгоград
«Дабл» (ул Пархоменко 43, тел (844-2) 32-99-12) *Магазины в г Волгограде* **«Книголюб»** (ул Мира 11) **ЦУМ** (Аллея Героев), **«Торговый Центр»** (ул Ким), **м-н №14** (ул Казахская 29) **«Светлячок»** (ул 64-й Армии, 22) **«Галантерея»** (пр-т Героев Сталинграда 30) **«Малыш»** (ул Штеменко, 34), **«Универсам»** (ул Ополченская 11а) **«Книги»** (ш Историческое 164), **«Книжная Лавка»** (Краснополянская 14) *Магазины в г Волжский* **«Буратино»** (пр-т Ленина, 30) **«Дом Быта»** (ул Машиностроителей, 29) *Магазины в г Элиста* ул Горького, 35

Воронеж
«Проттакс» (ул Волгоградская 40 тел (0732) 22 44-98 22-98-86) *Магазин* **«Электроника»** (ул Кольцовская, 46)

Екатеринбург
«Альсо» (ул Шаумяна, 73, офис 500, тел (3432) 23-87-95) *Магазины* **«Альсо-Электроник»** (ул Шаумяна 73), **к/т «Салют»** (ул Толмачева, 12) **«DENDY»** (ул Культуры, 3)

«Тайм» (ул Сурикова 31, ДК Ленинского р-на, к 201 тел (3432) 60-59-60 факс (3432) 60-74 81) *Магазины* универмаг **«Западный»** (ул Крауля) **«Орбита»** (ул Малышева) видеоцентр **«Золис»** (ул Малышева) **«Sharp»** (ул Белинского 200)

Ижевск
«Канон» (ул К Маркса,175 тел (3412)78-49-91, 78-45 22) *Магазины* РБКК (ул Пушкинская 200) **ЦУМ, «Арсенал-Сервис»**(ул Кирова 11)

Калининград
«Калинка» (ДК Моряков, тел (0112) 47-32-21 факс (0112) 47-22-06) *Магазины* **«Маяк»**, **«Детский Мир»**

Ну, спасибо за блестящее оформление! Журнал выглядит просто потрясающе! К сожалению, у нас в городе я видел только три выпуска «Видео-Асс» Dendy. И про конкурс ничего не знал. Хотя у нас в Омске три или четыре дилера «Денди», там практически ничего интересного нет! Лежит пять-шесть игр, стоит один номер журнала Dendy и сидит унылая девица

Павел Яковлев
г. Омск

Краснодар
«Салют» (ул Брюсова, 7), тел (8612) 56-14-41) *Магазин* **«Dendy»** (ул Шаумяна 66)
«Пластика» *Магазины* **«Новинка»** (ул Красная 70) **«Бромаса»** (ул Красная 64) **«Детский Мир»** (ул Красная 72) **«Валентина»** (ул Красная 120) **Андрей** (ул Северцова)

Красноярск
«Аверс» (ул Л Прушинской тел (3912) 21-84-45 факс 21-66-79) *Магазины* **ТЦ «Красноярье», «Орбита», «Детский Мир»** (пр-т Мира)

Магнитогорск
«Алеко» (пр К Маркса, 121 тел (3511) 35-18-76) *Магазины* **«Орбита», «Зори Урала», «Культтовары»**

Москва
«Стиплер» (ул Пречистенка,40, тел 245-19-96) — оптовая торговля *Фирменные магазины «DENDY»* **Красная Пресня-34, ул Петровка-12, переход м «Театральная»-ГУМ** — розничная и мелкооптовая торговля *Отделы розничной торговли* **Кутузовский-30, Ленинский-99, «Вешняки», Покровка-2, ЦУМ, «Московский», «Детский Мир», пр-т Вернадского-109**

Магазин **«Москвичка»** (ул Новый Арбат, факс 125 02-11)

«Интерком» (ул Стромынка 11 тел 268-55-55) *Магазин* **«Зенит»**

«Бриар» (тел 272 52 86) *Магазин* **«Бриар»** (ул Марксистская 5)

«Ратекс» (ул Б Полянка д 11/14 тел 263 95-20 263-94-43 263 95 42) *Торговая точка* **ул Новая Басманная, д 20**

ВВЦ (тел 495-77-01) *Павильоны* **«Культура»** (тел 181-61-93) **«Радиотехника»**

«Софтармат» (Старокалужское ш , д 62 3 этаж тел 128 99 28, 481-81-25 факс 128-19-60) *Магазины* **Торговля из офиса, «Феникс»** (м Петровско Разумовское)

«Падио» (тел 209-16-87) *Магазин* **«Dendy»** (Волоколамское ш ,1)

«Пьезо» (ул Буженинова 16 тел 963 27-09)

Мурманск
«Колумб»(ул Ленина 70 тел (81500) 7-39-74 факс (81500) 74-77-99) *Магазины* **«Аракс»** (ул Ленина 70) **«Нелтон»** (ул Пушкинская 2) г Североморск **«Аракс»** (ул Сафонова, 18) г Кола **«Аракс»** (ул Защитников Заполярья)

Нижний Новгород
«Атлас» (ул Б Покровка, 15а, к 23 тел /факс (8312) 33-53-34) *Магазины* **«Денди»** (ул Покровка 39 – кинотеатр «Орленок»), **«Денди»** (ул Советская 16) **«Денди»** (Ц Сормова, ул Ефремова 4), «Денди» (ул Маяковского, 12) «Спорт»-отдел «Денди» (пр т Ленина 61), ДК **«Звезда»** (пл Советская)

Новокузнецк
S T.I.C. (пр Металлургов, 20, тел (3843) 44 66 67 факс (3843) 45 04-81 (для S T I C) *Магазины* **«Дом Денди»** (пр Металлургов 20, каб 3), АО **«Новокузнецкий Торговый Дом»** - бывший универмаг (ул Кирова 20) **«Детский Мир»** (пр Металлургов, 34)

Новосибирск
«Сибирский Самородок» (ул Вокзальная магистраль 5 тел (3832) 21-37 24) *Магазины* **«Алькор»** (тел (3832) 21-18-10)

«Дюал» (Новосибирск 92 а/я 2 тел (3832) 49-51-66) Отдел в магазине **ГУМ «Россия»**

Омск
«Мэкинтех» (ул Ленина 24, к 340 тел (3812) 31 17 56, факс (3812) 31-36-72) *Магазины* **«Дом быта»** (Герцена 19) **«Спартак»** (Нефтезаводская, 24) **«Спорттовары»** (Рождественского 6), **«Заозерный»** (Заозерная 24)

Пенза
«Витас» (ул Московская 13 тел (8412) 66-82-69 факс (8412) 66 58 87 (для «Витас») *Магазины* салон **«DENDY»** (ул Кураева, 4), **«Электроника»** (ул Мира) **«Электрон»** (Московская, 40)

Ростов-на-Дону
«Политехника» (ул 56-й Армии, 12 тел (8632) 34 00-11) *Магазин* **«Пионер»** (ул Большая Садовая 76)

Самара
«Квазар-Инфо» (ул Московское ш 77, тел (8462) 22-26 49, факс (8462) 22-58-94) *Магазины* **«DENDY»** (ул Московское ш 77) **«Зоркий»** (ул Куйбышева, 98) **ЦУМ «Самара»** **«Юность»**, выставочный зал **«Центр»**, **«Электроника-Сервис»**

Саратов
«Пума» (ул Пугачевская 159, к 804, тел (8452) 96 26 06 64-20-46) *Магазины* **«Дом Денди»** (ул Пугачевская, 159) **Крытый рынок, «Детский Мир», Торговый Центр, «Анаис», «Меркурий»**

Санкт-Петербург
«Фаэтон» (тел (812) 311-77-93) *Магазины* **ДЛТ, «Гостиный Двор», «Пассаж», «Питерский», «Невский», «Купчинский»**

«Стиллер СПб» (Фонтанка 105 тел (812) 310-57-35 факс (812) 310-59-69)

«Континент СП» (Лиговский пр-т 148, тел (812) 167-17-61 факс (812) 166-07-66) *Магазины* **«Континент»** (Лиговский пр т 148) ТД **«Петергофский»** (Старо-Петергофский пр т 44/46) **СКК им Ленина, фирма «Форос»** (ВО 7-я Линия 24) **«Мир Игрушки»** (Дыбенко 25) Универмаг **«Московский»**(Московский пр т 25)

Старый Оскол (Белгородская обл.)
«Ирида» (тел (07 222) 5-93-63 — г Белгород) *Магазин* **«Птичье молоко»** (ул Ленина 40)

Сыктывкар
«Скрин» (ул Советская 55, тел (82122) 213 01) *Магазины* **«Аур»** (ул Коммунистическая 85) **«Дом быта»** (ул Первомайская 72) **«Кордэн»**, универмаг **«Сыктывкар»**

Тольятти
«ЛАНСиТ» (ул Лесная 44 тел (8469) 22-62-14 факс (8469) 352 09 *Магазин* **№28** (ул Лесная,44)

«Колибри» (ул Ленинградская 16 к 219 тел (8482) 23 57 82 23-35 42) *Магазины* **«Русь на Волге»** (ул Революционная) **«Аккорд»** (ул Мира 90а), **«Атлант»** (ул 50 лет Октября, 1)

Томск
«Томком» (ул Нахимова 15 тел (3822) 26-81-23) *Магазины* **«Техническая книга»** (ул Нахимова 15) **«Искра»** (пр Ленина, 99)

Челябинск
«Оргтехника» (ул Сони Кривой, 75 к 701, тел (3512) 61 15-02 факс (3512) 65-39-63) *Магазины* **«Торговый Центр», «Канцтовары»** (ул Ленина 71)

Ярославль
«Спектр-Сервис» (ул Чайковского 9 310 тел (0852) 32-89 25) *Магазины* **«Альфа»** (ул Депутатская 7), **«Радио-Музыка»** (Московский пр-т 143) **«Ярком»** (ул Свободы 19)

КАТАЛОГИ ИГР ДЛЯ

SUPER NINTENDO





ADDAMS FAMILY
AERO THE ACROBAT
ALADDIN
ALIEN 3
AXELAY
BATMAN RETURNS
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
BUBSY
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
CASTLEVANIA 4
CHAMPIONSHIP POOL
COOL SPOT
CYBERNATOR
CYBERNATOR
DAFFY DUCK THE MARVIN MIS-
SION
DONKEY KONG COUNTRY
F-ZERO
FATAL FURY 2
FIFA SOCCER
FINAL FIGHT 2
FLASHBACK
FLINTSTONES
G. P. 1
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
L. T. ROAD RUNNER
MARIO PAINT + MOUSE
MEGA MAN X
MYSTIC OUEST LEGEND
MORTAL COMBAT 2
NBA JAM
PARODIUS
PIRATES OF THE DARK WATER
POP'N TWIN BEE
POP'N TWIN BEE 2 — RAINBOW
BELL
PROBOTECTOR
ROBOCOP VS TERMINATOR
SECRET OF MANA
SIM CITY
SMASH TENNIS
SPACE ACE
STARWING
STREET FIGHTER 2 TURBO
SUNSET RIDERS
SUPER AIR DRIVER
SUPER BOMBER MAN 2
SUPER MARIO ALL-STARS
SUPER MARIO KART
SUPER MARIO WORLD
SUPER METROID
SUPER PROBOTECTOR
SUPER STREET FIGHTER 2
SUPER TENNIS
SUPER TROLL ISLAND
T2
THE LEGEND OF ZELDA
THE LOST VIKINGS
TINY TOON ADVENTURES
TINY TOON — WILD'N WACKY
SPORTS
TMNT — TOURNAMENT FIGHTER
WING COMMANDER
YOUNG MERLIN
ZOMBIES
ZOOL

SEGA GENESIS CDX

BATMAN RETURNS
BATTLE CORPS
BRUTAL
CHUCK ROCK
CLIFF HANGER
DARK WISARD
DOUBLE SWITCH
DRACULA BREM STOCER'S
DRACULA UNLEASH
DRAGON'S LAIR
ECCO THE DOLPHIN
EYE OF BEHOLDER
FORMULA 1 G. P.
GROUND ZERO TEXAS
HOOK
IRON HELIX
LAWNMOWER MAN
LETHAL ENFORCES
LUNAR SILVER STAR
MAD DOG MC GREE
MEGA RACE
MICROCOSM
MONKEY ISLAND
MORTAL KOMBAT
NFL-94
NHL HOCKEY 94
PANIC
POWER MONGER
PRIZE FIGHTER
RAGE IN CAGE
ROAD AVANGER
ROBO ALESTER
SEVER SHARK
SHERLOK HOLMS-2
SILPHEED
SPIDERMAN/KINGPIN
STAR BLADE
STAR WARS/ASSALT
STELLAR FIRE
TERMINATOR
THIRD WORLD WAR
THUNDER STRIKE
TOMCAT ALLEY
WORLD CUP USA 94

PANASONIC 3DO

ALONE IN THE DARK*BATTLE CHESS*BLONDE JUSTICE*BURNING SOLDIER*COWBOY CASINO*CRASH & BURN*DRAG-ON'S LAIR*ESCAPE/MONSTER MANOR*ESPN SOCCER*HOLMES 1*HORDE*INCREDIBLE MACHINE*JURASSIC PARK*LIFE STAR HOUSE*MAD DOG 2 LOST GOLD*MAD DOG MCGREE*MEGA RACE*MICROCOSM*NIGHT TRAP*NOVA STORM*OUT OF THIS



WORLD*PEBBLE BEACH GOLF*ROAD RASH*SEWER SHARK*SHADOW WAR OF SUC-CESS*SHOCK WAVE*SOCCER KID*STAR CONTROL 2*STAR WARS REBELS ASSAULT*STELLAR SEVEN*SUPER WING COMMAN-DER*TOTAL ECLIPSE*TWISTED GAME SHOW*VR. STALKER*WAY OF THE WARRIOR*WHO SHOT JOHNNY ROCK*

ВИДЕОПРИСТАВОК

SEGA MEGADRIVE 2

ADDAMS FAMILY
4 IN 1
AERO THE ACROBAT
AEROBIZ
AGASSI TENNIS
ALIENS 3
ALADDIN
AMAZING TENNIS
ASTERIX
AWESOM POSSUM
BARE KNUCKLE 2
BARE KNUCKLE 3
BATMAN RETURNS
BATTLETECH
BATTLETOADS
BEAUTY & BEAST
BEAUTY & BEAST (BELLE'S)
BLOCKOUT
BOB
BUBBA & STIX
BUBSY
BULLS VS BLASERS
CAESAR'S PALACE
CAPTAIN AMERICA
CARMEN SANDIEGO
CASTLEVANIA BLOODLINES
CASTLE OF ILLUSION
CHAMELEON KID
CHESTER CHEETAN 2
CHIKI CHIKI BOYS
CHUCK ROCK 2
CLIFFHANGER
COLUMNS 3
COMBAT CARS
COOL SPOT
COSMIC SPACEHEAD
CRYING BIO
CYBORG JUSTICE
DAFFY DUCK
DASH'N DESPERADOES
DESERT STRIKE
DR. ROBOTNIK'S
DRACULA (BRAM STOKER)
ECCO THE DOLPHIN
ETERNAL CHAMPIONS
F-117 NIGHT STORM
F-1S STRIKE EAGLE
FANTASTIC DIZZY
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
FLINTSTONE
GADGET TWINS
GENERAL CHAOS
GLOBAL GLADIATOR
GODS
GOLDEN AXE 2
GOLDEN AXE 3
GOOFY
GREATEST HEAVYWEIGHT
GREEN DOG
GUNSTAR HEROES
HAUNTING
HOLYFIELD BOXING
HOOK
HUMANS
INSTRUMENT OF CHAOS
JAMES POND 3
JEOPARDRY SPORTS
JOE & MAC 2
JUNGLE BOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
JURASSIC PARK 2
KICKBOXING
KING OF MONSTERS
LEGEND OF THE RING
LETHAL ENFORCES
LOST VIKING
LOTUS 2
MC DONALD
MIDNIGHT RESISTANCE
MICKEY & DONALD
MICKEY MOUSE S
MICKEY ULT. CHALLENGE
MIG-29
MORTAL COMBAT
MORTAL COMBAT 2
MUTANT L. HOCKEY
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
NHL HOCKEY 93
NHL-94
NHL-9S
NINJA TURTLES (HYPER)
OLYMPIC GOLD
PINK PANTER
PIRATES OF DARK WATER
PIRATES! GOLD
PRINCE OF PERSIA
REN & STIMPY
ROAD RASH 1
ROAD RASH 2
ROBOCOP 3
ROBOCOP VS TERMINATOR
ROCKET KNIGHT ADV.
QUICK SHOT
SIDE POCKET
SILVESTER & TWEETY
SKITCHIN
SOLDIERS OF FORTUNE
SONIC 2
SONIC 3
SONIC SPINBALL
STAR TRACK (N. D.)
STREET FIGHTER 2
STREET FIGHTER 2 + DASH
SUPER MONACO G. P. 2
SUPER SHINOBI 2
SUPER SHINOBI 3
T2: ARCADE GAME
TALE SPIN
TAZ MANIA
TAZ MANIA 2
TINY TOON
TMNT (T. F.)
TOEJAM & EARL 2
TOM & JERRY
TOYS
ULTIMATE SOCCER
URBAN STRIKE
VIRTUA RACING
WINTER OLYMPICS
WIZ & LIZ
WORLD CUP USA 94
X-MAN
X-MAN VS SPIDERMAN
ZOMBIES ATE MY NEIGH.
ZOOL
ZOU ZOU ZOU

Уважаемые читатели!

Убедительная просьба не звонить в редакцию по вопросам викторины передачи «DENDY-TV». Лучше подскажите нам ответы – мы тоже хотим получить приз!

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3*
Телефоны: *118-89-55, 279-95-59, 151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Специализированное агентство ВИДЕО-АСС (вопросы реализации)
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Телефон: *118-89-55, 118-89-47*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ — специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Тел.: *430-16-52* **Тел./факс:** *932-32-43*

Цена свободная 1995 год
ISSN 0204-3335 «Видео-Асс»

Журнал **ВИДЕО-АСС Dendy** зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный № 012067

Сдано в набор 20 09 94г
Подписано к печати 26 10 94г
Выход в свет 28 11 94г
Формат 60х90/8, печать офсетная

Верстка оригинал макет **ВИДЕО-АСС** — Россия
Слайды пленки – Ашетт Филипакки пресс — Франция
Цветоделение печать — типографик Тонлере — Финляндия

Редакция «Видео Асс» 109280 Москва Велозаводская дом 6а Тел (095) 118 89 55 279 95 59 факс (095) 118 89 47

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V I.Ltd» Тел. 231-97-18, факс 233-59-65

